零售价 12元
邮发代号：48-113
每月5日发行
2013 Vol.187 5月
国际标准刊号：ISSN-1008-2352 国内统一刊号：CN45-1239/TP

星际2：虫群之心 卫星地图攻略（中）

Personal Computer Game Guide

电脑乐园 游戏攻略



芦山不哭，雅安加油！

关注杂志和小编一同

为地震灾区祈福！

电攻微信平台
发送祈福至

英雄联盟专区

上单霸气一姐——蜘蛛女皇
英雄专属控制技能特别解析

游边戏外

我不是传奇 我是沙盒游戏

5月

电脑乐园游戏攻略
动漫生活铺 进击的巨人
5月号 总第187期


炫斗之王
XD.QQ.COM
FIGHTING
首款纯正格斗网游
炫斗之王
携手
经典角色再现
FIGHTING GAMES
热血60秒
拳皇

哈烧旗舰店

魔兽世界 官方小说收藏展



阿汤有话说：

电攻在去年推出的《质量效应》小说三部曲和《暗黑破坏神》官方小说受到了读者的热烈响应，不少读者来信问还有没有其他游戏小说呢？这不，大叔我通过与文汇报社的私人关系又收集到了少量的全套《魔兽世界》官方小说，爱好收藏的玩家朋友可要抓紧机会咯！







魔兽官方小说

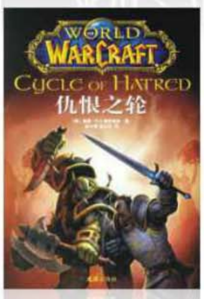
上古之战三部曲

《永恒之井》
《恶魔之魂》
《天崩地裂》

~~原价：76.80元~~

包邮优惠价

60元

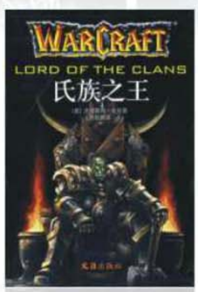


魔兽官方小说

仇恨之轮

优惠价

15元

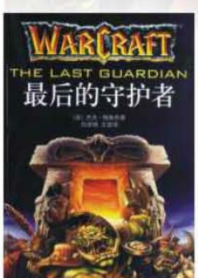


魔兽官方小说

氏族之王

优惠价

15元



魔兽官方小说

最后的守护者

优惠价

15元



魔兽官方小说

巨龙时代

优惠价

20元

魔兽全套官方小说收藏



七本全

《永恒之井》
《恶魔之魂》
《天崩地裂》
《仇恨之轮》
《最后的守护者》
《氏族之王》
《巨龙时代》

~~原价：150元~~

包邮优惠价 120元

数量有限，售完即止！！！

淘宝网店：shop33860899.taobao.com

邮局汇款：去邮局办理汇款至编辑部，写明邮购书本名称。
汇款地址：上海市闵行区桂平路470号14幢1楼 电攻编辑部 顾慧宏 收
邮政编码：200233
注：请在汇款单上填写你的联系方式（手机、电话），以方便我们进行售后服务。
快递送货：购书发货将全部采用安全快递方式送达，购书汇款请附加快递费10元。一次性购买三本书以上（含三本）我们将免除快递费用。

邮购、网购征询电话：021-64850690

CONTENTS 游戏攻略 目录

002 游戏新闻
006 游戏 X 光片
010 Windows 8 专栏
014 游边戏外
我不是传奇 我是沙盒游戏
020 微专栏
一纸游文
024 英雄联盟专区
上单霸气一姐——蜘蛛女皇
世界第一！ Froggen 教你打冰鸟
英雄专属控制技能特别解析
028 单机强打攻略
星际争霸 2：虫群之心
关卡卫星地图攻略（中）
饥荒：在异世界的荒野当贝爷
040 网游攻略全指引
坦克世界：距离的艺术
斗破苍穹 OL：快速升级攻略
传奇世界：传奇迷，一秒 24 种生活（中）
炫斗之王：还原格斗游戏本真乐趣
EVE 复仇者
050 GAME 后勤组
时尚 IT
攒机月月谈
054 看你妹
056 动漫生活铺
058 东瀛宅急便
060 第一现场
064 玩家交流
068 雅安地震祈福墙

电子杂志合作媒体
bookan 博看网 .com.cn
龙源期刊网 www.qikan.com.cn
magme
ZCOM www.zcom.com
读览天下 www.dooland.com
锌阅网
中国领先的数字阅读平台
91阅读网 zinio

GAME NEWS
游戏新闻

编：X 先生 美：咖啡

微 新闻



1



3



2

1 韩国巩固游戏产业核心

最近韩国总统朴槿惠提出了对未来国际化《五大核心产业》的战略，其中排位第一名的就是游戏产业。预计今年韩国游戏的出口份额将突破 30 亿美金。政府可能成立将游戏内容、平台、网络服务等等职能合为一体，统称为《CPND》的新部门。

2 工信部要求无线实名

最近工信部在《电话用户真实身份信息登记规定（征求意见稿）》中称：电信业务经营者为用户办理固定电话、移动电话（含无线上网卡）等入网手续，在与用户签订协议或者确认提供服务时，需要如实登记用户提供的真实身份信息。更广泛的无线服务是否实名还在商榷中。

3 腾讯推出怪物猎人 OL

腾讯最近发布由普空官方授权的《怪物猎人 OL》游戏。它使用 Crytek 公司的 CryEngine 进一步开发，是全新重制的版本，并非 MH 东京研发部制作的《怪物猎人：边境》。

4 巫师 3 会有 300 结局

开发公司透露，《巫师 3：狂猎》拥有 36 个大结局，而在这之下，根据玩家在游戏中的选择，这些大结局中又会呈现出上百种小变化。游戏那复杂的剧情线路进行到最后，自然而然会产生三百多种结局。它是真正的开放式游戏。

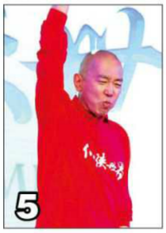
5 史玉柱退休不忘推游戏

在巨人网络《仙侠世界》的内测发布会上，作为巨人网络创始人的史玉柱当众宣布董事会已经通过自己的辞任请求。随后他在微薄上表示“终于彻底退休了，把舞台让给年轻人。”

















6 火炬之光中文正版上市

完美国际消息，游戏发布半年多后，《火炬之光 2》简体中文正版已在国内上市，售价分别是 59 元的数字版和 499 元超豪华珍藏版。支持或收集正版游戏的玩家可以留意下。

7 手机能跑战地 3

Nvidia 日前展示了 Tegra 5 芯片组，代号为 Logan。Tegra 5 芯片组的 GPU 采用了跟桌面 PC 一样的开普勒架构，它的性能已经足以流畅运行《战地》游戏。不过使用这块芯片的移动设备正式到玩家手中，还需要等个把年。

8 东华称霸海峡杯 星际 2 高校新赛季启程

由暴雪娱乐和网易联合主办，上海游戏风云文化传媒有限公司承办的《星际争霸 II》“高校海峡杯”在上海上演高校电竞巅峰对决。代表中国大陆和台湾地区高校最高水平的四支星际 II 战队奉献了三场激战，游戏风云频道“四大名嘴”BBC、Alone、Joy、Miss 齐上阵，带来风趣又不失专业的点评。一场看点丰富的海峡两岸电竞文化交流，为全新的《星际争霸 II》高校锦标赛春季赛拉大大幕。最终，来自上海的东华大学在五局三胜的决赛中，上演惊天大逆转，从首届星际高校锦标赛冠军山东建筑大学手上抢得“高校海峡杯”的冠军奖杯，台湾的淡江大学和高雄大学分享季军。

9 永恒之塔：血战枪神　封测开启

《永恒之塔》凭借全新 4.0 版本上演逆袭好戏，超越同族兄弟《剑灵》再度打入韩国网吧排名三甲之列。该版本带来的全新枪炮星职业、新要塞玩法和炫目华丽的 UI 设计以及通过对虚拟器技术的改进带来的逼真画面效果，无一不在牵动着每一位 Aioner 的心。

在广大游戏玩家翘首企盼的目光中，盛大游戏代理的《永恒之塔 4.0：血战枪神》于 3 月 13 日正式迎来荣耀封测，本次封测为限量删档测试，为期 1 周。4.0 版本中的新职业、新要塞、基地战、新技能等内容均将全面开放，新 PVP 装备、欧比斯套装等在正式服较难获得的物品也将开放给玩家试玩体验，封测尚未开始即刻引爆一股抢码热潮。永恒之塔官网地址：aion.sdo.com

10 九阴真经电竞产生新科百万冠军

《九阴真经》武林大会是由游戏蜗牛主办的一项横跨 2012 和 2013 年度的武侠网游竞技赛事。“武林大会”通过线上比武切磋这种形式，辅以开创全球网游竞技赛事最高记录的百万现金大奖，凭借较低的准入门槛，公平公正的比赛环境受到全球数以千万计玩家以及武侠爱好者的关注。经过激烈角逐，最终国内选手“秦鬼”技高一筹获得最终冠军。年仅 21 岁的他在比赛前做了大量准备工作。实战中摒弃了观赏性不高的“逃跑流”战术，而是根据自己的特长，灵活搭配各种擅长的近战套路，为武侠爱好者带来一场实打实的华丽决赛。最终用 4：0 的比分毫无争议地拿下了冠军。

11 华硕显示器洞悉先机、丝毫毕现 华硕游戏竞技类显示器 VG278HE 助您决胜千里

敌人奇袭万分紧急，却因屏幕画面延迟而未能洞悉先机？对手失误天赐良机，怎奈显示器掉帧与此擦肩而过？游戏的成败往往就决定在几个微不足道的细节当中，个人技术再好缺少了性能强大的显示器也只能无的放矢。

华硕游戏竞技类显示器 VG278HE 采用 LED 背光设计，完美支持 1080P。除了拥有全球最高的 144Hz 液晶显示器高速刷新率外，极速 2ms 响应时间，5000 万 :1 动态对比度和 300 流明的亮度，也堪称优秀。对于高水平 FPS 发烧友而言，刷新率只有达到 100Hz 以上画面才会出现连贯状态，而 144Hz 的刷新率可以使游戏画面更加顺畅、平滑，杜绝断裂感和跳帧现象，为 FPS 用户提供绝佳的用户体验。此外，配合华硕独有的“Trace Free II 第二代无拖影技术”，在紧张的游戏竞技中提供极致流畅的运动影像。



美女陪打成热门职业

早前网店上就出现了很多游戏陪玩服务。目前这行当正在急速扩张发展。所谓“游戏陪玩”，是指为网络游戏玩家提供的游戏陪伴服务，具体内容包括组队刷副本、做任务、打装备、打 DotA 等，通常分为线上、线下两种形式。随着行业竞争越来越激烈，收费价格也急速下降。从一开始的每小时上百元，到现在的每小时十几元甚至几元都有。MM 陪练一般不保证胜率，如果是高玩 MM 则需要提前预约且价格不菲。

X：本人精通 LOL、DOTA、SC2，WOWPVP PVE 等热门项目。可以打 Gank 位，APAD 都稳，辅助鸡眼全包，转火迅速，常年自制合剂烹饪，手速 200，使用 20MB 稳定电信网络，i5 电脑。各种游戏理论扎实，实力超凡，谈吐幽默，声音低沉，相貌抽象，虽然偶尔团战迟到，但基本不会成为对方的突破口。有需要陪练的美女玩家请联系我。



某陪练团贴出的照片精致诱人

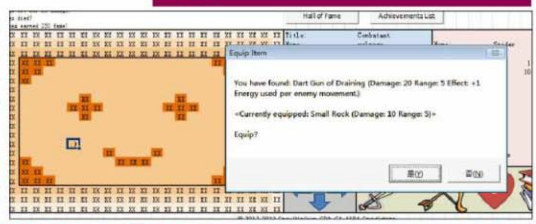
Excel 制作数据游戏

Excel 是一个极为强力的工具，相信所有财务工作人员都不会否认这一点。不过，并不是所有人都能将 Excel 的威力发挥到极致的。某位加拿大会计师利用 Excel 做出了一个完整的 RPG 游戏，就算你的公司禁止了所有和工作无关的程序，你依然可以用这个游戏来偷一下懒。游戏有超过 2000 种不同 AI 的敌人，通过改装基础的 39 种道具，衍生出超过 1000 种不同属性的道具，4 个结局，8 个 BOSS，31 种法术。15 个特殊道具。36 种成就。游戏地图是 4 个预置的区域，在这些区域中还可以生成新的区域。



成就系统看起来像仓库清单，就差没一个过场 CG 了

X：这款游戏下载量已经接近百万。看来真有很多无聊的人喜欢在上班的时候玩游戏。小编玩了一下感觉还是很有难度的。记得以前 Excel 上还有一个隐藏的赛车游戏，同样也在办公室和计算机课堂上引起了一场血雨腥风。同样还有一款叫做“Excel 杀”的神秘存在，也是广大正经玩家的最爱。

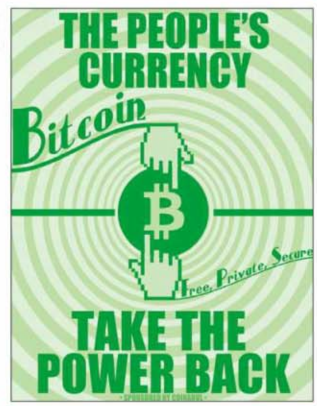


这是游戏主画面和装备画面

虚拟比特币冲击世界金融

最近，一种名为比特币（Bitcoin）的虚拟货币相当火爆，其兑换美元的比例已经被炒到了惊人的 1：260，然后瞬间坠落至 105 美元。不少赶时髦的商人甚至已经支持该货币从网络上购买实物。而这种货币到底是什么呢？比特币是一种虚拟货币，它最大的特点是其货币总量永远不会超过 2100 万，并且由于使用 P2P 式的节点运算算法，完全去除任何人为因素干扰，意味着它的价值是相对固定的，相当于一种固定的虚拟资源，不会随着用户充值而造成总量增加。而用户要想得到比特币，则需要使用交易软件从拥有该货币的用户手中通过点对点交易的方式获取。这种货币的坚挺价格对狂印钞票货币贬值的各国央行是一击响亮的耳光。

X：这货比 Q 币值钱多了。听说这种货币可以用“挖矿”的方式采集到，但国内好像没有实际支付的用处，只有淘宝上一些投机商在炒作。



比特币的特点就是没有实体形态，完全信用支持

部落隐藏大英雄加摩尔



曾经的屌丝也有逆袭的日子

《魔兽世界》的部落玩家一定对奥格瑞玛的 NPC“加摩尔”非常熟悉。他曾经是一个被反复秒杀的小角色，后来进化成了强力精英，现在他又再次崛起，变成了 5.3 中反抗库卡隆的英雄。据观察，加摩尔的血量已经增加到 3900 万，虽然是黄名，但已经不可攻击。目前还不知道他是否会在新剧情中担任重要任务 NPC。

X：加摩尔其实是盗贼职业任务的一个 NPC。玩家需要从他的身上偷一把钥匙。5.2 中他已经不吃减速不吃定身可以无限冲锋。也许他是在奥格瑞玛卧虎藏龙的一个隐藏主角，以后的资料片里会变成部落领袖也说不定。

游戏制作人荣登最具影响力人物

美国《时代（TIME）》周刊杂志举办的“全球最具影响力的 100 大人物”投票中。沙盒游戏《我的世界》制作人 Markus “Notch” Persson 成功跻身第二名，获得的票数仅次于第一名埃及总统穆罕默德·穆尔西（Mohamed Morsi）之后。

X：这位设计师用自己的灵感为我们带来许多快乐，也给自己带去很多财富。同时他也影响了一些小的游戏工作室和以后的游戏开发行业。



众筹与游戏

什么是 Kickstarter？



群众的力量提供资金支持

Kickstarter 是成立于 2009 的一个网站。该网站通过搭建网络平台面对公众筹资，让有创造力的人可能获得他们所需要的资金，以便使他们的梦想有可能实现。这种模式的兴起打破了传统的融资模式，每一位普通人都可以通过该种众筹模式获得从事某项创作或活动的资金，使得融资的来源者不再局限于风投等机构，而可以来源于大众。

众筹平台 Kickstarter 于 2013 年初发布一系列新数据，表明其 2012 年的影响力急剧扩大。在整个 2012 年期间，Kickstarter 称一共有 224 万人为其平台上的创意项目募资 3.2 亿美元，这一数字较 2011 年增长了 221%。目前，在募资额达到项目所设的目标之前，钱还是不会转入项目账户。根据 Kickstarter 的数据，2012 年共有18000个项目最终成功启动，总共得到资金为2.74亿美元。Kickstarter 表示，有来自 177 个国家的人为平台上的项目出过钱，这覆盖了全球 99% 的区域。

哪些游戏在筹资？



折磨：扭蒙拉之潮

四百万

InXile 公司为《折磨：扭蒙拉之潮（Torment: Tides of Numenera）》发起的 Kickstarter 筹资活动结束，总共筹集到 418 万美元，使之成为到目前为止在 Kickstarter 上筹集资金最多、最成功的游戏。这是开发商与玩家之间的新型互动联系方式。这种方式可以让玩家玩到自己喜欢的游戏、形成开发商和发行商的新政策。与以往相比，制作游戏的目标更加同步，又不会让玩家们失去兴趣。

永恒

三百九十万



黑曜石工作组的新游戏项目《永恒》筹集到将近四百万美元。在新游戏中，玩家们将能够挑选多达五位同伴，组成最多六人的冒险小队。而且在故事进行中，还可能会有特殊角色加入到队伍中来，队伍可能会更加壮大。这些同伴不会是强加给玩家的，玩家可以依照自己的喜好来探索整个世界，谱写属于自己的故事。整个游戏风格接近《冰风谷》。

神使的裹尸布：孤独天使

一百九十万



《神使的裹尸布：孤独天使》Kickstater 募资活动以 1919275 美元的支持结束。这款类《创世纪》的游戏在其一百万美金的初始目标达成后，开发商承诺会增加宠物系统和额外的失落谷和神秘岛内容。《神使的裹尸布：孤独天使》将于 2014 年 10 月登陆 window，Mac 和 Linux，这是本系列游戏五部曲的第一部，之后的章节将会陆续发售。

神界：原罪

五十万

发行商 Larian Studios 的《神界 Divinity》系列游戏的新作将回归原始，重新采用第三人称斜向固定视角和传统的游戏模式。和《神界 2：龙裔》相比，《神界 3：原罪》看起来更像是《神界 1》的续作，它的剧情紧接着《神界 1》的事件发展。



铲子骑士

三十万

铲子骑士（Shovel Knight）达成了 Kickstarter 的预计筹款目标。它是一款 8 位风格卷轴冒险游戏，预计 9 月份登陆 PC，3DS，Wii U 和其他平台版本稍后放出。



除了游戏还能干什么？


美丽文艺的公交车站

Kickstarter 上的项目分 13 个门类，音乐类是成功项目最多的，有 5067 个达到目标，游戏类拿到的钱最多，有 8300 万美元。从成功项目数量来看，最火的几个门类分别是艺术、电影、音乐、出版和戏剧，都有 1000 多个成功项目。融资额度超过 100 万美元的明星项目有 17 个。

如果众酬借助社交网络的力量，让每一个需要钱的人都能获得钱，让每一个想投资的人都能找到项目。那么它就有可能是股份制以后人类经济学上的一次全新革命。已经有大量创新的设计通过这个平台变为现实。虽然依然有风险较高，创业者经验不足等等缺点，但它的发展模式被普遍看好。

我们能不能参加？

国内类似的众筹网站早有人想做，但几乎没有实际做成的案例。一方面因为严格的金融监控，稍不小心就会被认为是非法集资而触犯法律，另一方面，国内信用体系的建设和信用文化也许还不适应类似的模式。但依然，有一些小型的网站已经存活下来，它们定位自己“实现梦想”的桥梁。如果您是一个缺乏资金的游戏开发者，不妨去挖掘一下这条途径。

编：X 先生
美：咖啡

游戏
光片



上下左右前后

《雷霆之狼 Thunder Wolves》是一款不常见的直升机动作游戏。玩家驾驶武装师直升机打击恐怖分子，可破坏的场景是其亮点。直升机的三维运动方式将会被简化。游戏预计今年二季度上市。



跑步进入次世代

虚幻 4 引擎最近发布了新 Demo《渗透者》。其中除了秀出大量粒子特效、动态光阴之外，还强调了新技术对“更深更广”的大型场景的把握能力。游戏中的对象可以在一个多层次的场景中逼真地高速运动。如此的画面仅需要一张 GTX 680 显卡就能完成实时演算。我们正在快速进入下一个画面标准时代。



变异的暗黑

《恐怖黎明》这款游戏开发周期已经很长。最近它宣称要在今年 8 月以数字发行的形式上市。这款游戏沿袭了《暗黑破坏神 2》的那种拓展地图，收割怪物，收集宝物，角色成长的玩法。游戏风格上神似 2006 年的《泰坦之旅》。

长草的麻烦

《生存法则 Survariums》是由 Vostok 工作室开发的大型多人免费网游。玩家需要在 2026 年的世界里面对太过茂盛的植被，除了射击打怪，还有更多生存难题要解决。游戏将在今年晚些时候上市。





光、点、线

这是构成宇宙空间的最基本元素，也是这张图片中我们唯一能看到的东西，当 EVE 的某个空间中同时出现 2000 艘战舰，那除了庞大的泰坦以外，一切就只剩下光、点、线的组合——EVE 复仇者。

科技的贫民窟

《火星：战争日志》是一款科幻背景的 RPG，游戏中除了有充满挑战性的敌人外，环境场景本身也会给玩家设置门槛。服装道具的锻造系统和角色独特的技能树都会为这款游戏增添乐趣。游戏将会在 5 月登陆 PC 平台。



大头复联

去年一部《复仇者联盟》电影让超级英雄的风头狠狠劲了一把。今年华纳兄弟联手漫威和乐高集团共同推出了《乐高漫威超级英雄》。游戏中的人物模型和场景借鉴电影里的经典镜头，还会有适合各年龄玩家的幽默玩法。积木拼搭起来的精致世界始终是这个系列的亮点。





梦里都没有的怪物

《奇诺冲突 2/Zeno Clash II》四月底通过 Steam 发行了数字版。它是风格超级另类的第一人称动作游戏。背景故事发生在一个混乱的奇幻世界，画面风格极其夸张。追求奇思妙想的玩家可以留意下它。

如果蜘蛛侠会射击

《射击狂热：风暴 ShootMania：Storm》是一款育碧开发的快节奏射击竞技游戏。它的特点是高度自由，可以定制的对战地图。玩家可以自己编辑战斗的场景，允许使用多种游戏规则。实际的游戏体验类似跳来跳去的蜘蛛侠用红蓝激光枪对射。





兵临城下

《生化奇兵：无限》的制作耗费两亿美元，经历四年时间。那个世界里的每栋房屋建筑都精心打造。每一个 NPC 都有着细致的动作和独立的角色定位。随着游戏的进行，玩家可以看到这个城市在不同平行世界中展示出的完全不同风格。太平盛世和革命起义一样表现到位。



步枪大战外星人

《反抗军 Defiance》是由 MMORPG《裂痕》制作公司 Trion World 联合美国 NBC 电视台著名科幻频道 Syfy 开发的科幻题材 TPS 动作射击网游。它随着同名电视剧的播出同步上线运营。游戏强调快节奏的射击战斗。玩家在变得陌生的地球上冲刺突进、伪装潜入，各种浪荡外星人。

一将功成万骨枯

当我们在一场战斗结束后，也许不会去缅怀其中阵亡的小兵，更不用说游戏中死亡的其他动物了。这张截图展示《全面战争：幕府将军 2》的一场大规模冷兵器对战后，整个场地上都是死去的马匹尸体。也许这样的场面能提醒玩家，战争是一个冷酷的臭婊子。





稚嫩的拳头

《少年正义：遗产 Young Justice: Legacy》是一款角度独特的超级英雄游戏。玩家扮演多位初出茅庐的英雄，比如罗宾、超人小子等。他们将接受真正英雄导师的指示，去挑战动漫世界里的大反派。



GTA ENB

这张截图来自加载画面增强补丁（ENB）后的《GTA 4》。如果不注意一些细节的话，它看起来就像是最新一代游戏的一张披露截图。假若下一代 GTA 5 依然提供开放式的游戏环境，难以想像 5 代画面增强补丁会获得怎样的效果。



时间大杀器

大牌回合制策略游戏《铁血联盟》将会在近期推出 Online 版本。游戏会有更加现代感的画面，同时支持 PvP，采用免费的运营方式。不出意外的话，它将会是一个吞吃大量休闲时间的大杀器。

小地图求生之路

《幸存小队》是一款小制作的战术动作游戏。玩家可控制四名幸存者组成的小队，在随机生成的世界中搜刮补给品，从僵尸堆里杀出血路。游戏采用全 2D 俯视视角，感觉像在小地图上玩《求生之路》。

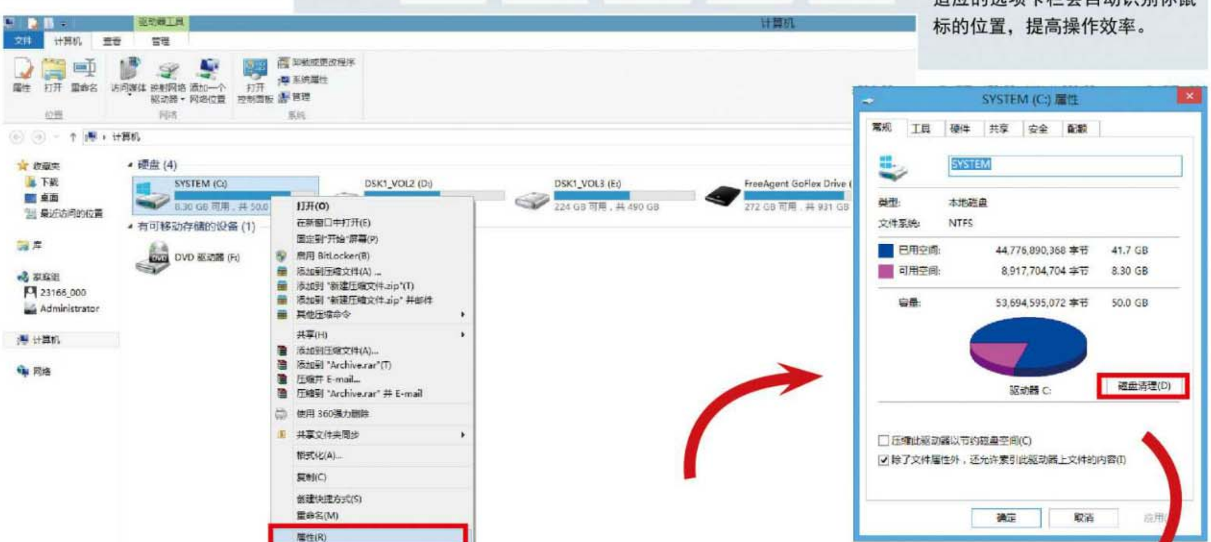


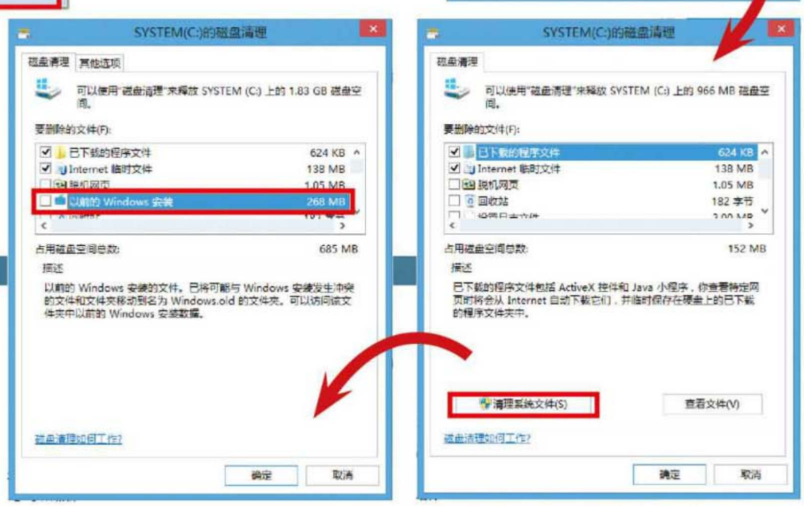
Windows 8 全面攻略

属性分析



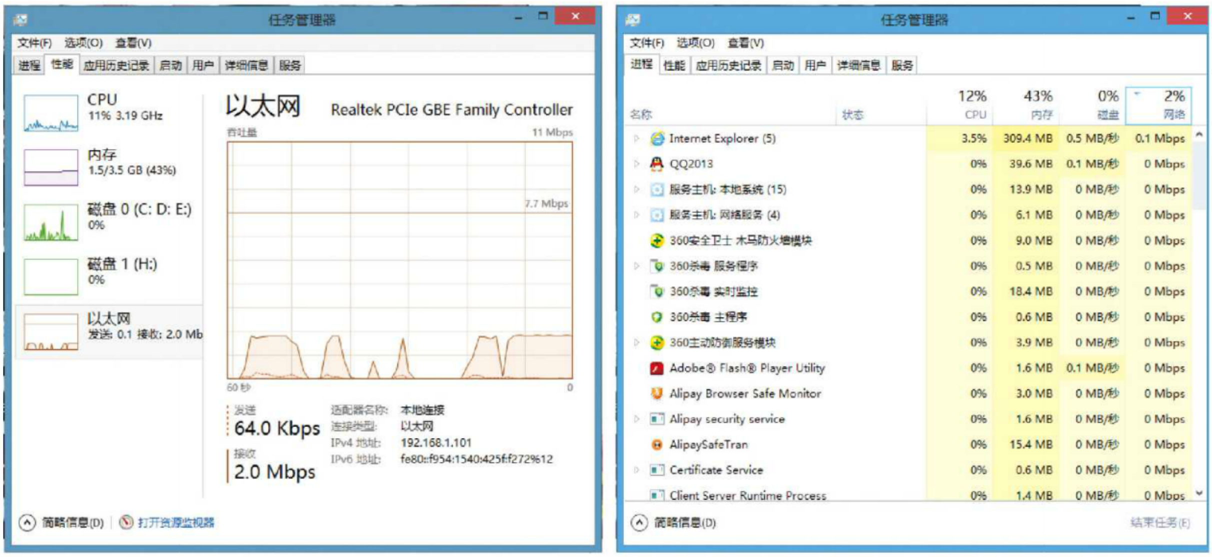
▲ 习惯使用鼠标操作 PC 的朋友可能会发现，在你关闭某个 IE10 选项卡时，其余的选项卡的长度会被拉长，这是为什么呢？其实这样设计的好处是可以帮你在关闭多个窗口时，不用再去费劲寻找选项卡上的“x”键，自适应的选项卡栏会自动识别你鼠标的位置，提高操作效率。





升级无需格式化

▶ 最近有童鞋私信问：为什么升级成 Windows 8 后感觉系统盘占用大，没有自动格式化呢？真相是：当升级过程中会自动备份之前系统的文件存储在 Windows.old 文件夹，你可以使用“磁盘清理”删除它来回收磁盘空间。

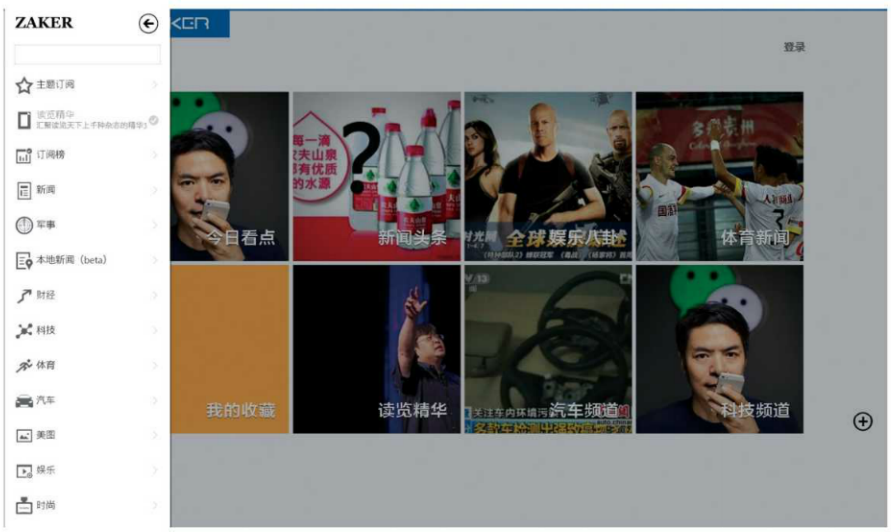


▲ 网速突然变慢，多数情况为后台程序偷偷上传数据，占用带宽。阿宅最讨厌这样的流氓行为！这时，流量监控就显得尤为重要，Windows 8 的童鞋无须着急，只要打开“任务管理器”移至“性能”选项卡就能时时查看下载／上传流量。



ZAKER

▶ 瞬息万变的今天，每个人都想在第一时间掌握周围世界的动向，可是资讯如此之多，如何才能以最快最方便的方式获取自己最需要的讯息呢？试试 ZAKER 吧，它能够实现互相分享和个性化订阅，为一万个用户打造一万个属于他们自己的阅读。





凡客诚品 免费 App

◀ 上万产品满足你想宅想懒的一切要求。商品搜索、浏览、收藏、查物流，体验与 PC 端毫无差异。超清晰单品大图浏览，无弹出广告清新简洁；各种抢购秒杀活动，低价顺畅购物体验。和 Win8 应用凡客诚品一起，告别“批发市场”，网购“精品店”由你享受。





分享资源

◀ 网购比价、影音书推荐、趣味游戏、每日星座秘籍……发现好玩的应用就要第一时间分享给好朋友。当然，Windows 8 除了分享应用以外，你也可以将喜欢的网站、图片、音乐、视频等快速共享到微博、人人等平台，只需轻轻一点“共享”按钮，就可以随时共享这些内容啦。

运行加速

Windows 华丽丽的用户界面确实好看。不过，要是配置不那么高的话，考虑到系统运行速度，就不得不做出取舍了。为了让 Windows 资源占用更少、跑得更快，作些优化还是必要的。当然，我们的原则是提升性能的同时尽量保持效果。所以这里关闭的，只是不必要的动画效果，对 Win 7、Win 8 的透明特效没有丝毫影响。





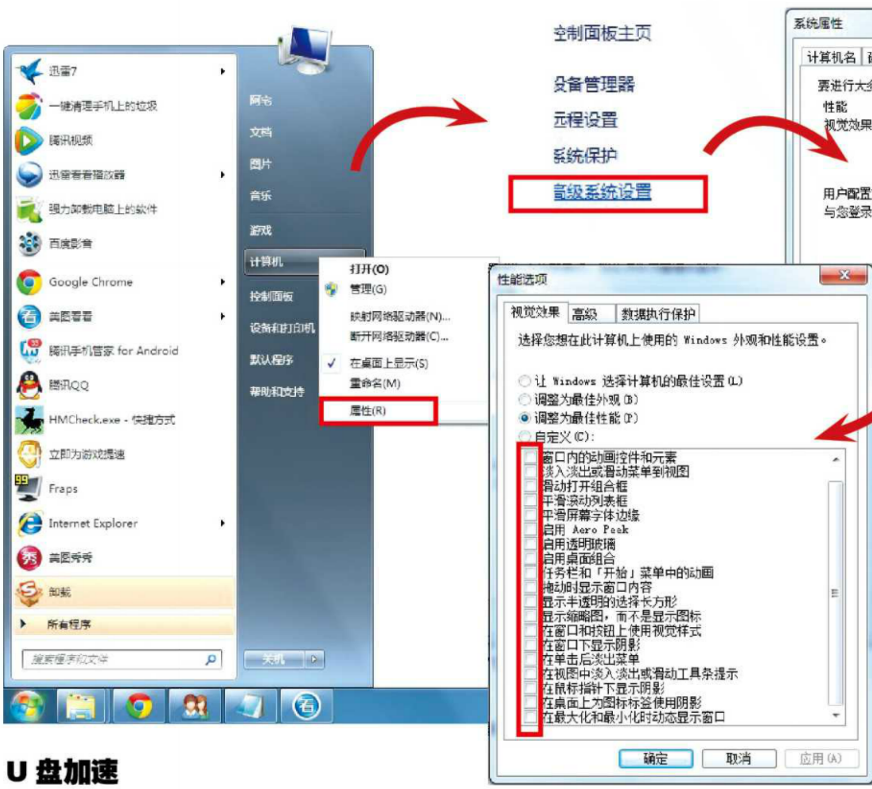
▲ 在“轻松访问”那一项，选择“优化视频显示”；

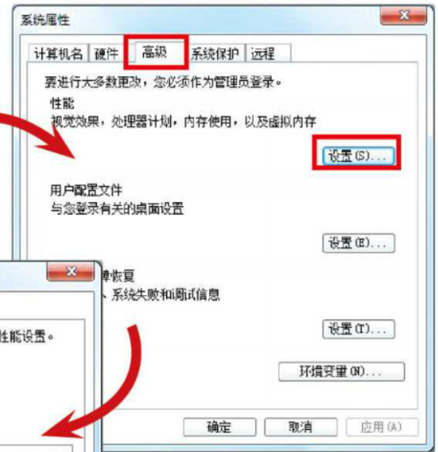
找到“使屏幕上的内容更容易查看”那一块，在“关闭所有不必要的动画（如果可能）”选择框前打勾；依次按“应用”、“确定”退出。不知大家有没有注意到如果可能四个字，真是很细致的一块，能关的都给你关了，但也不至于太过损伤效果。很安全的选择！



让你的电脑卖个萌

◀ 想让每天与你朝夕相处的电脑，对你说“我爱你”吗？ 只需三步：1. 新建一个记事本文件。2. 在里面输 CreateObject("SAPI.SpVoice").Speak "I love you"。3. 保存扩展名为.vbs 文件 如：我爱你.vbs。双击运行，电脑就会对你说 I love you 了哦 话说你的电脑是男是女呢~





◀ 另外，如果有兴趣，我们还可以试试手动改变视觉效果的设置。鼠标右键点“计算机”，选择“属性”；

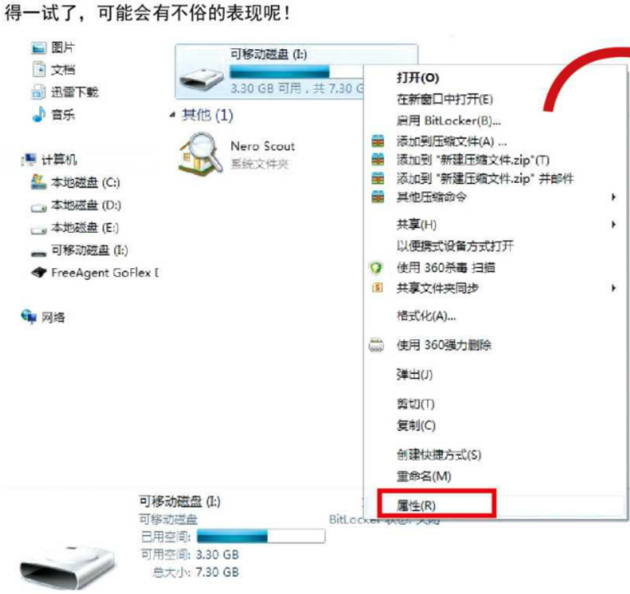
单击“高级系统设置”；

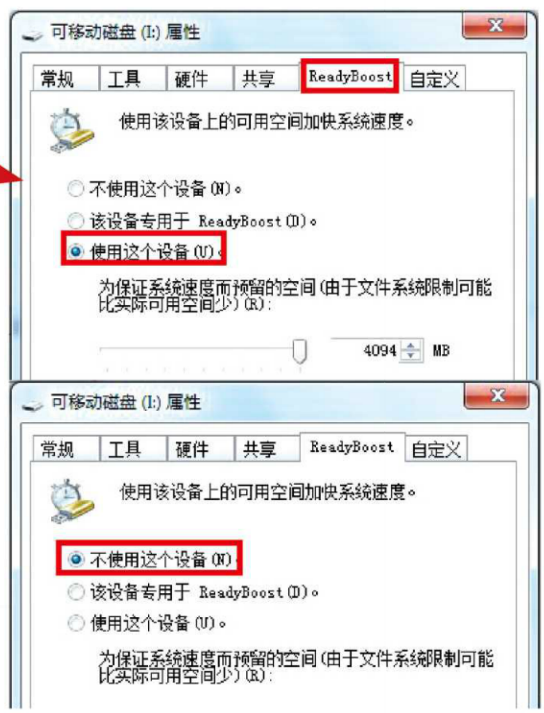
在“高级”选项卡上，按“设置”按钮。

不过，这么做很有可能会影响到透明效果；性能和效果的平衡点得靠自己掌握哦。调试得当，是很有成就感的一件事嘛！

U 盘加速

早在微软 Windows Vista 操作系统推出时，闪存盘和移动卡就被赋予了一项新功能：借助 ReadyBoost 提升系统性能。现如今，大家的电脑内存大多是以“GB”作为计量单位，ReayBoost 的加速功能不很明显；但是，如果您的电脑配置比较陈旧，内存较小，硬盘速度又不快，那么这个功能就很值得一试了，可能会有不俗的表现呢！





▲ 将闪存盘或有闪存功能的移动卡连接到计算机上；在有可移动存储的设备目录下，找到刚才连接的设备，右键鼠标，选择属性；

打开 ReadyBoost 标签，勾选使用这个设备，然后按确定（系统会就空间大小给出建议，但你也可以根据需求，自己设定空间的大小）。

现在，ReadyBoost 已经开启了，是不是很简单啊；如果想要关闭这个功能，只要在上图中，勾选不要使用这个设备，再按确定即可。

为了使 ReadyBoost 发挥效能；闪存盘或移动卡的闪存空间量至少应具有 1GB 可用，若要获得最佳效果，则闪存可用空间量至少得是计算机中内存（RAM）量的二倍。

www.cdpland.com



编：小P羊　美：grass

我不是传奇
我是沙盒游戏



P羊玩过的游戏，算不上多但也绝对不能说少。套用一句俏皮话，那就是玩了好几年游戏下来，练就了一身10分钟给游戏下评语的本领。而这次我想说的"沙盒游戏"，则是游戏圈里非常稀缺的一个类型。你或许会在很多游戏中看到"沙盒游戏"这个标签，像是《上古卷轴》、《辐射》等等，但是这种标签说白了就是一句话映像，就像P羊还被人称作"神秘淡定一肚子史的馆长"（尼玛，我和金馆长没关系）一样不靠谱，但是在游戏类型中正儿八经地注明着"沙盒游戏（sandbox）"的作品就少之又少了，这便是为什么P羊想为沙盒游戏正名的原因所在。

简单理解沙盒游戏

从《俄罗斯方块》这类简单明了的益智游戏，到《魔兽世界》、《星际争霸》这样拥有庞大世界观的重磅巨作，游戏也像时尚业一样，拥有令人捉摸不定的潮流。那么下一波潮流将来自何方呢？也许"沙盒游戏"便是答案之一。



沙盘游戏

谈到沙盒游戏（sandbox），相信大家算不上一无所知，这类游戏和"沙盘游戏"似乎颇有渊源。作为"沙盘"的一种娱乐应用，沙盘游戏充分满足了儿童们爱玩沙的天性，只需要简简单单的一桶水、一把小沙铲你就可以利用沙盘中的沙砾构筑房屋、城墙乃至城堡，并由此创造出自己的小世界。事实上，爱玩沙不只是儿童的天性，不少研究者甚至发现了沙盘游戏在心理治疗中的意义。



minecraft的一名玩家通过喷射器投出的物品类型来决定今天是去扩建住宅、狩猎动物还是探索天然矿井

沙盒游戏

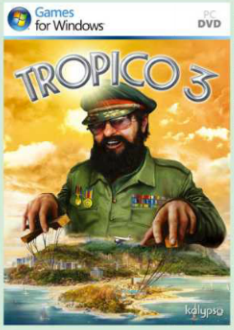
至于沙盒游戏，你很难找到关于这类游戏的确切的官方定义。喜欢查阅百度百科的朋友，或许已经从网上读到了这么一段话——沙盒游戏属于模拟游戏的一个分支，有时也被称为"模拟沙盘"游戏。这种的说法也对也不全对，用"模拟沙盘游戏"来解读沙盒游戏的话，确实很好理解这类游戏的本质。



我们都知道，沙盘游戏的乐趣就在于，只要在沙盘范围内，你可以随意取用沙盘中的资源（沙砾），并用手中的工具（水桶和沙铲）随意建筑，随意表述你所构造的王国。而真正意义上的沙盒游戏也是如此，你可以像玩沙盘游戏一样，任意欣赏自己的世界、任意取用游戏世界中的资源、任意改变游戏世界的地貌、场景，甚至随心所欲地决定今天干点啥？

沙盒游戏非模拟游戏

但是沙盒游戏真的可以称之为模拟游戏么？相信喜欢游戏的朋友一定接触过不少模拟游戏大作，诸如《模拟人生》系列、《模拟城市》系列以及颇具专业色彩的各类飞行模拟（Flight Simulation）、列车模拟（Train Simulation）、赛车模拟（Racing Simulation）游戏，而模拟游戏根据玩法特色又有模拟养成、模拟经营等分支。



海岛大亨 3

游戏类型：模拟经营
发行时间：2009 年 10 月
发行厂商：Kalypso Media

以深得玩家好评与喜爱的《海岛大亨 3》为例，在这款兼具策略色彩的模拟经营游戏中，玩家所扮演的角色是岛屿的统治者，而你也像现实中的决策者一样，决定着岛屿的建筑布局、居民们的生活方式，以及这座岛屿的经济与政治结构。同时，游戏通过出色的画面引擎，将热带海岛充满浪漫风情的植被、生物一一展现，整座海岛犹如一颗璀璨的珍珠那般让人情不自禁地将其握在手中。



3 代画面很赞，可惜 4 代反而渣了



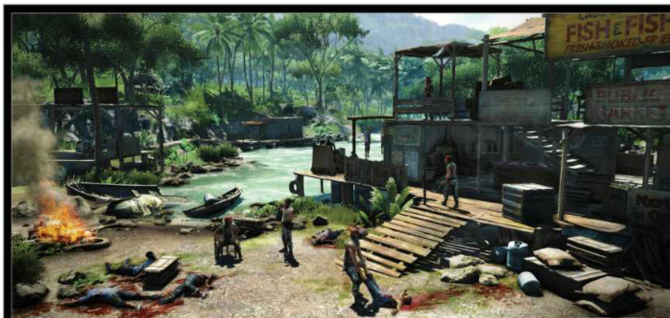
换句话来说，如果沙盒游戏就是“模拟沙盘”游戏的话，那么展现在你眼前的就应该是这么一副画面

但不管游戏内容如何，玩法又怎么样，模拟游戏跳脱不出一个核心设计，那就是“仿真”。其存在的意义，就是让没有机会尝试或体验某种生活，某种驾驭感的玩家（譬如开飞机、开火车）在虚拟游戏中实现梦想。

很显然，沙盒游戏只具备沙盘游戏的“神”，并不具备沙盘游戏的“形”。在玩法上，它或许同模拟游戏有那么一丝交集，但远远称不上模拟游戏的一个分支。

沙盒游戏不只有高自由度

再来看看那些被称做沙盒游戏的作品吧。以近 5 年出品的热门游戏为例，除了前言中提到的《上古卷轴》、《辐射》系列以外，你可能想像不到，下面这些游戏居然也被称作沙盒游戏！包括：《侠盗猎车手》、《刺客信条》、《孤岛惊魂》、《无主之地》、《正当防卫》等等。其实上面提到的这些游戏仅仅具备沙盒游戏的一个特点而已，那就是“开放式的游戏世界（Open world）”。



高自由度几乎成为大作的基本要求









近年的几部开放式场景大作都卖出了 300 万套以上



上古 5 的黑暗兄弟会圣所

什么是 Open world

在维基百科中，能被冠以“Open world”的游戏有个极为鲜明的标志——非线性发展（nonlinear）。简单地说，这类游戏绝不会用任何设定制约你探索游戏地图，甚至还允许你用各种不同的方式来达成任务。譬如在《上古卷轴 5》的黑暗兄弟会任务线里，你就有两种应对策略。其一是遵从任务提示，给刺客们献上活祭从而成为这一组织的一员。其二，是击杀强迫你犯罪的刺客行会领袖，并与随后赶来的“锐眼鹰”一道铲除天际省的黑暗兄弟会。



精英

游戏类型：太空模拟
发行时间：1984年9月
发行厂商：Acorn/BBC

这里顺便科普一下Open world类游戏的发展史。对Open world贡献最大的游戏当属David Braben以及Ian Bell共同开发的《精英(Elite)》，这是一款基于单机平台开发的太空模拟器游戏，游戏共设定了8个可供玩家探索的星系（每个星系各有256颗星球），玩家可以在各星系间进行低买高卖的贸易，并用收入升级船只。受限于8位机的性能，《精英》的游戏画面在时下看来简直惨不忍睹，举个例子，这款游戏中的空间站就是一个方块（我怀疑游戏中的飞船就是一个“点”），游戏里的星系和星球也是靠系统随机生成的，但它确实采用了开放式的游戏设定。



别怀疑，这就是游戏画面！

Open world的观念改变

其实，早期拥有Open world设计理念的作品，只赋予了玩家在部分场景闲逛的权利。譬如1982年出品的《时空飞行员（Time Pilot）》、1984年出品的《屠龙剑(Dragon Slayer)》、1986年出品的《勇者斗恶龙(Dragon Quest）》以及《塞尔达传说（The Legend of Zelda）》等作，它们说穿了就是能让玩家回到曾去过的地图而已，但相对于《冒险岛》、《超级玛丽》这种画面一切就回不了头的游戏，那些拥有开放式场景的作品，对当时的玩家们而言简直就是神作了。而像“上古”系列那样，不仅赋予玩家们在游戏里闲逛、游览的权利，还刻意淡化主线痕迹的作品则一直要到上世纪90年代后才大量出现。而如今，我们对Open world的要求早已大幅度提高，简而言之，你想去哪里、你想和谁接触、你想做哪些任务……这些都由你自己做主的游戏才能称作Open world。从某种角度而言，玩家对Open world的要求已经变相为对“高自由度”的呼唤了。


1986年的开放式场景游戏《塞尔达传说》和《勇者斗恶龙》



致命预感

游戏类型：冒险解谜
发行时间：2010年2月
发行厂商：Ignition

提到Open world，这里也顺便提一款因为惨遭IGN黑评，而为玩家们误解的游戏——XBOX360上的《致命预感（Deadly Premonition）》（又名《赤种杀机》或《雨林镇》）。在这款游戏中，玩家将扮演FBI探员——弗朗西斯·约克摩根亲赴美国雨林镇，去查明当地年轻女性为人谋杀的真相。本作和《寂静岭》一样，分普通的世界，以及入夜12点后（或下雨时）出现的混沌世界，于是游戏也很神奇的出现了两种玩法，在白天的时候，这款游戏就像出名的《莎木》、《如龙》一样，你可以操纵约克摩根自由探索雨林镇，选择交谈对象并收集线索，而到了入夜12点以后，该作就变成了《寂静岭》一样的恐怖游戏，玩家会遇到一大批背折着腰，拿手拽你舌头的怪物，而且这些怪物还会瞬移。更神作的是，游戏主角也像常人一样需要吃喝、睡眠，驾驶的车辆还有油量和损耗度的设定，一个不注意，你的角色就会饿死、困死，或者变成体臭999且胡子拉扎的猥琐大叔。事实上，《致命预感》的精彩之处还要数本作对故事剧情的表述和人物性格的设定，通过一步步探索，玩家最后会解开一个类似《沉默的羔羊》的迷案。可以说，只要你用心去玩这款游戏，绝对不至于给游戏评上一个2分（满分10分）的史上最烂分。遗憾的是，因为开发资金的问题（游戏画面确实有点对不起XBOX360的机能）更主要的是IGN的无良评分，使这款有可能成为神作的游戏为众人耻笑，也害得我们没法再看到神探弗朗西斯·约克摩根的后续表演。（这里P羊忍不住要说，曾经的游戏权威IGN已经黑的跟某百科一样不靠谱了，还不如电攻编辑有良心，至少我们不会“无脑喷”啊。）


传说这款游戏里抽烟居然能加血！

真正意义上的沙盒游戏

之所以用比较大的篇幅来解析“开放式的游戏世界（Open world）”，一方面是因为这一游戏特性往往被误称作沙盒游戏，另一方面它确实也是沙盒游戏必须具备的主要特点之一。



猎人

游戏类型：动作冒险
发行时间：1991年
发行厂商：Activision

这里还要提及wiki百科上所称的首款沙盒游戏——《猎人（Hunter）》。这款由Paul Holmes以及Martin Walker共同开发，并在1991年发行的刺杀游戏虽然采用了3D画面，但仅能让你粗劣地分辨出山峦和房屋而已，而玩家扮

演的士兵角色在游戏里看起来更是像一颗五颜六色的豆子。虽然游戏画面让人不敢恭维，但是这款游戏的玩法却异常丰富，甚至被拿来同育碧的《孤岛惊魂 2（Far Cry2）》作比较。

在这款游戏中，玩家可以用各种方式踏上旅途，包括步行、游泳或使用各式交通工具。游戏中可供玩家使用的交通工具包括汽车、货车、坦克、船、自行车、直升机、气垫船乃至冲浪板。同时，《猎人》的游戏世界里也充斥着各式各样可供玩家进入探索的建筑。此外，这个世界也拥有敌军、市民和海鸥、鲨鱼、奶牛这样的生物，以及包括手枪、山姆导弹、地雷、定时炸弹在内的各式武器。玩家可以借助高空单位以及雷达来侦测地形，使用食物或现金来贿赂他人获得情报，并将目标所在的位置记录到笔记本中，与此同时，游戏中的敌人也能驾驶车辆追踪玩家，并冲玩家的车辆发射跟踪弹。

不过相信大家也已经看出来了，《猎人（Hunter）》只是一款拥有开放世界和高自由度的游戏，它并没有赋予玩家创造世界的权利。而真正意义上的沙盒游戏必须具备如下三个要素：开放式的游戏场景（Open world）、可以利用游戏资源自由改造世界、自行决定游戏方式。换言之，在一款真正的沙盒游戏中，玩家不仅仅是游戏角色的扮演者，在某种程度上也是游戏的创造者。而满足这三点要素的首款游戏可能便是《我的世界（Minecraft）》了。



Minecraft 再现 WOW 中的奥格瑞玛

具有时代意义的 Minecraft



我的世界

游戏类型： 沙盒游戏
发行时间： 2009 年
发行厂商： Mojang AB

《我的世界（Minecraft）》又称为《麦块》，该作最初由 Markus “Notch” Persson 开发并于 2009 年上市，游戏的灵感来自于《矮人要塞》以及《地牢守护者》等作，而如今，Minecraft 则由瑞典公司 Mojang 负责游戏的后续开发，游戏更登录了包括 PC、Xbox360、APP、安卓在内的多个平台，并有免费和付费等多个版本。

作为一款单机为主，同时也支持联机游戏的作品，你很难想像 Minecraft 的生命力居然让无数网络游戏望尘莫及。这里举几个让人吃惊的例子：

- Minecraft 在初推出的 Beta 版本的阶段便获得了百万级销量。
- 2012 年，Minecraft 成功售出了 700 万份，这并不包括 Xbox360 平台上售出的 300 万份，而游戏创造者也因此赚了 1.01 亿美元。
- 2013 年初，一所瑞典学校将 Minecraft 作为 13 岁学生的必修课，目前仅面相在家中和海外远程授课的学生。

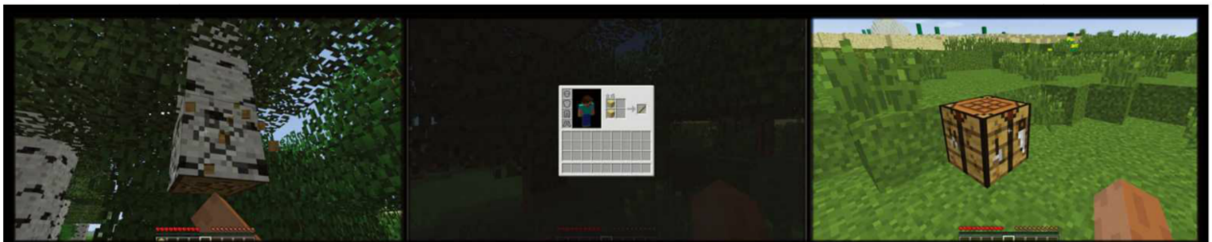


因为 Minecraft 大赚上亿元的 Markus



玩家在游戏中搭建的大型机器人雕塑

一款画面可以用“马赛克”来形容的游戏，何以会获得如此巨大的成功？相信仅凭上面 3 个例子就值得游戏人士们仔细思考了。说道这里，不得不提一下开罗公司的《游戏发展国》，在这款游戏中，玩家扮演的游戏开发者可以把游戏开发重点放在四个方面中的一项，包括：画面、音效、游戏性和创新度上。看来，Minecraft 倒不怎么在乎画面、音效对玩家们的影响。



新人进入 Minecraft 的第一件事，就是破坏树木方块，并在角色自带的合成栏内先将原木转化为 4 块木材，再将 4 块木材组合成工具台。游戏中的大部分物品，都可以利用工作台来合成。



这个世界的每个方块都有意义

Minecraft 的游戏特色

来看下 Minecraft 的特色吧。这款游戏的所有地图场景以及出现在场景中的植被、建筑、生物都由一个个方块组成。玩家可以通过破坏游戏世界中的方块来收集诸如原木、土块、沙砾等基础资源，而要采集更高级的矿物就要用到各式工具。值得一提的是，不管是工具也好、食物也好、二级建筑材料也好，都得由玩家自行合成。同时，本作的角色也有生命值的概念，而无论缺氧、饥饿、坠落或者受到其他生物的攻击都可能导致角色死亡。

对某些不看好 Minecraft 的朋友而言（特别是画面党），Minecraft 的程度充其量就是 3D 版的乐高积木游戏，可实际上，这款游戏并不像你想像的那么简单。答案就在于——游戏中的每个方块都有其独特的定义或说灵魂，没有任何一个物体是没有意义的。举几个例子：沙土、沙砾方块会受重力影响下坠；水方块可以在直线距离流动 8 格；踩上一块压板可以产生一道电流信号（游戏中叫红石信号），

并给周围的非透明方块进行充能或激活诸如TNT炸药、萤石灯等物品。连不会动的死物都有如此详尽的设定，更别提那些可以在游戏中对玩家作出反应的生物方块了。通过这些方块，玩家不仅能在Minecraft中建造出诸如圣母大教堂、暴风城等建筑，甚至还能设计出游戏中铁路、计算器存储单元、电梯以及陷阱，而且开发者们还在通过不断增加并定义各种“方块”的行为，为游戏注入源源不断的活力。

而随后，纷至沓来的各类玩家MOD可能是游戏开发者们也始料不及的。Minecraft的画面不好，马赛克多么？有玩家献上了高清、水反、分层光照、动态树木等画面增强MOD；Minecraft缺乏故事剧情和任务线么？中世纪、办公室、魔幻题材、乃至跑酷题材的各类MOD足以让你挑花眼。玩家对这款游戏的改造热情，一如当时画面让人无法忍受的《上古卷轴3》一样。



玩家搭建的可自动处决怪物并搜集物品的刷怪塔



原版Minecraft画面



打上材质MOD后的Minecraft



因为上古3的角色造型实在太丑，喜欢这款游戏的玩家忍不住开发了MOD来美化人物

其他沙盒游戏

继Minecraft之后，可以在游戏类型栏中填写入“沙盒游戏”的作品才逐一出现。巧合的是，之后出现的几款热门单机沙盒游戏都采用了2D画面。包括：《饥荒(Don't starve)》、《矮人村庄(Gnomoria)》、《城镇(Towns)》，以及和Minecraft颇有渊源的《僵尸毁灭工程(Project Zomboid)》。



饥荒



城镇



矮人村庄



这些游戏同样拥有收集资源、合成物品、搭建建筑的创造玩法以及关乎角色生存的设定，当然，它们的游戏主题也各有不同之处。譬如在《饥荒》中，玩家需要利用手边的一切资源，以及对荒野生物的认识来对抗饥饿、寒冷、恐惧以及伤害；在《矮人村庄》以及《城镇（Towns）》中，玩家要思考的则是如何壮大村落，并抵挡来邪恶生物的“围攻”；而《僵尸毁灭工程（Project Zomboid）》目前看来则是一款“角色必死”的作品，一周后的停水、二周后停电的设定，让身处尸潮中的玩家不得不倒退回刀耕火种的黑暗时代。

P羊在这里顺便一提，本期的攻略刊上将有《饥荒》的详细介绍，想玩这款游戏的朋友不要错过。同时特别吐槽一下《僵尸毁灭工程》，可能是开发度不足的原因，这款游戏有很多不合理的设定。譬如角色丧尸化后游戏无法控制却仍在继续进行、杀人楼梯以及各种隔墙取物、视角阻挡的问题。而且因为尸潮设计的不合理，让你根本没法利用木材封窗、封门或自行建造避难所，因为一有动静，就会有大批僵尸“刷新”在你周围，真的是让人没法活。

除了单机游戏以外，沙盒类型如今也正向网络和网页游戏领域扩散。譬如，在上期杂志中介绍的《阿尔比恩OL（Albion Online）》便是一款基于网页平台的3D沙盒游戏。



《阿尔比恩OL》同时也支持多平台同服游戏



《腐烂国度》中，资源收集是游戏中最要紧的事情



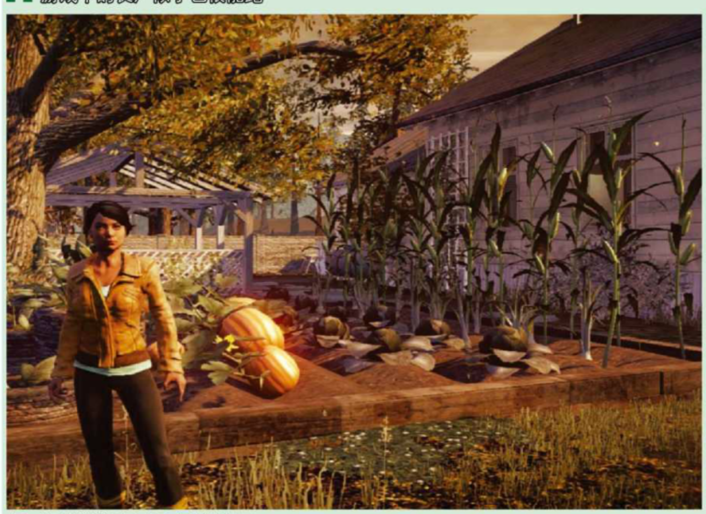
腐烂国度

游戏类型：生存冒险
发行时间：2013年
发行厂商：Undead Labs

提到3D沙盒游戏，最后顺便提一下由亡灵工作室开发，微软预定在今年7月发布的僵尸题材游戏《腐烂国度（State of Decay）》。这款游戏虽然在类型上被定义为生存冒险游戏（AVG），但同时也具备了“沙盒游戏”的所有要素，包括给你一个开放式的游戏世界、你可以在任何地方建造或强化避难所、可以组成小队收集资源，创造食物供应链等等。虽然无法确定游戏的实际品质如何，但我相信所有喜欢沙盒游戏，喜欢高自由度的朋友们都忍不住期待本作能带来一个让人惊讶的游戏世界了。



游戏中的丧尸似乎也很能跑



这些作物都是玩家种植的么？

到这里，你或许能够理解沙盒游戏为何物了。它赋予了玩家在游戏世界中游历、创造、改造世界的所有权力，它将一个游戏世界完整地捧到你的手里。有一句名言说得好，有时候付出比获得更能让人满足，而体验这个世界、改造这个世界、呵护这个世界便是沙盒游戏让人欲罢不能的精髓所在。

扯蛋见证品位　游戏从此文化　　说书人：章老师　美术：哈秋

新浪、腾讯微博搜索：章老湿

ONE COVER
一纸游闻

一板一眼
纸满言空
游戏三味
闻风而起



贵圈真乱，是人乱非游乱

吐槽点

3月9日，G联赛2012第二赛季总决赛在上海进行。知名DOTA解说沈佳麒（ID：老鼠），单车（微博）及女友妃莎，知名LOL选手White女友赵梦玥分别前往现场观看比赛。赛后，White爆料女友被老鼠性骚扰，单车在微博上对这种行为进行了斥责。随后，老鼠曝光了自己和单车女友的聊天记录，并发誓要推到单车女友给他看。随后，双方开始隔空对战。

最近游戏圈的破事很多，“贵圈真乱”的标语再次响起，其实每个圈子都有名利色诱的存在，也因为这些个东西圈子里不免都会有自己的阴暗面，这就是为什么哪哪都有窑子一样。每个窑子有一个称职的龟公把小姐们兜售给路人，龟公们的表达能力很强，勾起路人无限的想象力，再加上中国教育对生理课程的一贯回避，我们的饮食男女越发想要破茧而出探个究竟。于是路人很不知好歹的咒骂龟公的低俗却忍不住往院子里瞟上几眼。很快这样的约定俗成慢慢完善，龟公和访客们达成一致，在那些廉价的暴露、恶俗的愉悦以及一点就着的网络情绪中娱乐至死，而访客们早已忘记自己最初所憎恶的这个虚拟世界正是由自己一手创造。所以，真正恶心到我们的不是游戏，而是游戏背后的人。

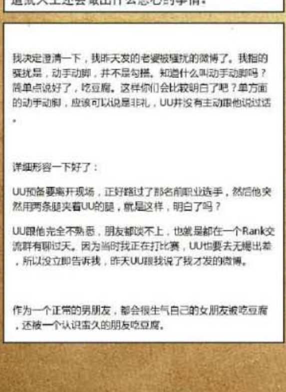
章老湿回



关于你的女人和鼠大王
2013-03-10 13:05:11

我不足你的粉丝，也不足很喜欢你自负的性格，但是作为一个普通观众，我有一件事情还是很想提醒你，请你保护好你的女人。
昨天你去解说比赛期间，鼠大王有段时间一直坐在你女人边上，卡你女朋友的油，还很无耻的去楼她。
鼠大王真得让我觉得很恶心。保护好你的女人，祝你幸福，单车。

我没证据，但是我相信坐在你们后排的人都看到了。期间还好有个女的（91年的，坐在你们后后排）把鼠大王从你女人身边喊走了，不然真不知道鼠大王还会做出什么恶心的事情。



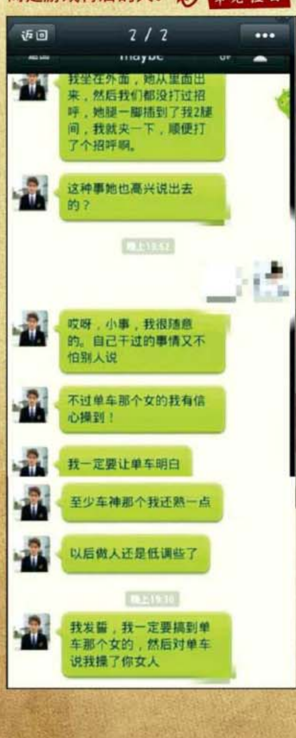
我决定澄清一下，我昨天发的老婆被骚扰的微博了。我指的骚扰是，动手动脚，并不是勾搭。知道什么叫动手动脚吗？简单点说好了，吃豆腐。这样你们会比较明白了吧？单方面的动手动脚，应该可以说是非礼，UU并没有主动跟他说过话。

详细形容一下好了：

UU预备要离开现场，正好路过了那名前职业选手，然后他突然用两条腿夹着UU的腿，就是这样，明白了吗？

UU跟他完全不熟悉，朋友都谈不上，也就是都在一个Rank交流群有聊过天。因为当时我正在打比赛，UU也要去无锡出差，所以没立即告诉我，昨天UU跟我说了我才发的微博。

作为一个正常的男朋友，都会很生气自己的女朋友被吃豆腐，还被一个认识蛮久的朋友吃豆腐。

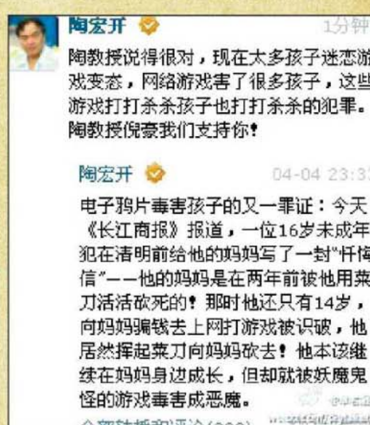


保卫游戏的过去、现在和未来

吐槽点 都是些挂着羊头卖狗的破事

【陶叫兽忘记换马甲，真想找个洞钻】一日陶叫兽发微薄，何等的慷慨激昂，正义凌然，仿佛是耶稣的化身，可没过多久，又一马屁转播如约而至，定睛一看发帖人又是“陶宏开 ”三字。

【苍老师太忙，中国学生太多】苍老师又和中国厂商勾搭上了，这次是九城，很不幸这又是游戏圈的破事。九城老板朱骏发布微博AT日本知名女演员苍井空，并称“4月2日等你”，苍井空也在微博上进行了回应，苍井空与九城签约，成为其游戏代言人。



陶宏开　1分钟前
陶教授说得很对，现在太多孩子迷恋游戏变态，网络游戏害了很多孩子，这些游戏打打杀杀孩子也打打杀杀的犯罪。陶教授倪豪我们支持你!

陶宏开　04-04 23:33
电子鸦片毒害孩子的又一罪证：今天《长江商报》报道，一位16岁未成年犯在清明前给他的妈妈写了一封“忏悔信”——他的妈妈是在两年前被他用菜刀活活砍死的！那时他还只有14岁，向妈妈骗钱去上网打游戏被识破，他居然挥起菜刀向妈妈砍去！他本该继续在妈妈身边成长，但却就被妖魔鬼怪的游戏毒害成恶魔。

全部转播和评论(289)



在以前，窑子里的女人是上不了台面的，现在却能满世界抱着游戏卖肉；在以前，教授是教给人知识的长者，现在却能开着各种粉丝马甲到处忽悠；在以前，这些都是一种常识，比如红灯停、绿灯行，渴了喝水，饿了吃饭，困了睡觉，不需要证明，因为这是人类的底线。现在，常识的底线被不断刷新，领导干部是要包个二奶的、小姑娘是要认干爹的、老太太倒地是不能扶的，这些个变异后的常识，成为了现在人们口中的病态潜规则。

一开游戏网站各种穿着三点式的美女照，各种打着擦边球的专题专栏，游戏和名利、诱惑发生了不正当关系，游戏人不再拥有婴儿的眼睛，快乐已经不是游戏的唯一目的了。游戏被涂了口红，抹白了脸，成了融资的交际花，而游戏人则蹲在这个时代的边上，正在捡钱或试图可以捡到钱。

人是万物的尺寸，常识是这个世界的尺寸。人有所畏惧，就有所敬重，游戏有多承担，就有多自由，在一个需要保卫常识的时代，保卫游戏，保卫环境，还有保卫我们的过去、现在和未来，还游戏一个清静。

章老湿回

请让奇葩尽情的绽放

吐槽点 → 让我们看看游戏圈到底有哪些奇葩

【凤姐整形，号称对全国男人负责】一身民族服装的凤姐一出场，就宣布自己整形是对全中国的男人负责。凤姐一再声称自己已经很完美了，经过上一次的征婚，已经有很多爱慕者，但是“整形不是丑女人的专利，希望自己变得更漂亮的女性都有决定自己长相的权利。“我博览群书，但在外貌上还有一点瑕疵。我想让自己更完美，我是一个对自己要求很高的女人”。

【我就是我，谢你们一家】谢尔顿是 CBS 推出的情景喜剧《生活大爆炸》中的一个主要角色，个性有阿斯伯格综合症和强迫症的特征，扮演者还是一位同性恋者。

【史大爷离职，但屌丝之路继续】从一无所有到亿万富翁，从亿万富翁到一无所有，再从一无所有又到亿万富翁，现在他又要“一无所有”了。



嘲笑以上这些奇葩的网友不在少数，但回头想想

他们已经成功了，而我们这些评论者却还只是一个个看热闹的路人甲，又或许我们的嘲笑只是一种赤裸裸的妒忌。“别人笑我太疯癫，我笑他人看不穿”这就是奇葩们对路人的回应。我们的大脑利用率只有 10%，聪明如爱因斯坦也只不过用到 12%。既然我们的脑细胞已经不受控制，不足以让绝大多是人成为赢家，那为什么我们不控制我们自身能控的特性，将其无限放大化呢？既然上天赐予，为何不就此煽风点火到极致呢？凡人就是凡人，无聊的只剩下看热闹、转发微博。 章老湿回

网友限量手办 限量开苞实录

《刺客信条 3》“康纳”推出手办，育碧商城发售，售价为 298 人民币。高 240mm 宽 120mm 厚 120mm，手办经过精雕细琢，人物冷酷的细致面部表情，国旗可转动拆卸，手部的袖剑、斧头、和腰部火枪也都可拆卸装载，除此外，每个手办还配有产品收藏证明，其拥有一个与众不同的收藏编号，代表了育碧官方正版模型与众不同的收藏价值。













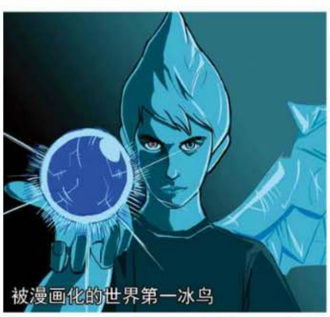


世界第一！Froggen 教你打冰鸟

文：unicorn 华丽　编：小 P 羊　美：咖啡

Froggen 和拔网线




被漫画化的世界第一冰鸟

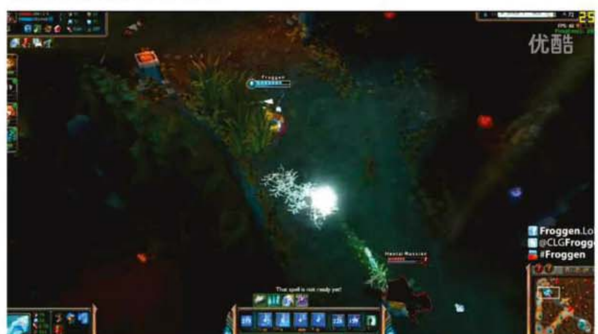
丹麦选手 Froggen 拥有超强的补刀、团战贡献、判断以及抗压能力，作为 CLG.eu 的中单 AP 选手，也是目前欧洲的第一中路，冰鸟在他手上有着 BUG 一般的战斗能力，所以他又被称为世界第一冰鸟。值得一提的是，Froggen 目前只有 18 岁，算是十分年轻的职业选手。

提到 Froggen，相信不少玩家会联想到“拔网线事件”。在 WE 和 CLG.eu 的一场比赛中，WE 战队在占大优势的情况下“被”掉线（Froggen 的网线掉了），导致重赛时 WE 输掉了比赛，赛后中国玩家对于 CLG.eu 在劣势的情况下突然掉线的情况十分怀疑，并且揣测是故意掉线。所以在国内玩家中有这么一个典故就是“Froggen，形势不对拔网线。”，当然以上仅仅是国内玩家的猜测，大家一笑而过就是了。

Frogeen 手下的冰鸟

冰鸟作为中路 APC 的前期杀手锏就是她的 QE 二连，晕眩加高伤害让前期血量很少的中单英雄十分头疼，再加上冰鸟被动技能中的变蛋，让她在前期对线时的死亡率几乎为零。当然 QE 二连只是冰鸟的最初级运用，活用 W 切割敌人的阵型或者阻挡前来 gank 的打野英雄更是每一个冰鸟玩家的必须掌握的技巧。

冰鸟大招的高范围 + 减速 + 冷却时间几乎为零的特点使她在刚到 6 级时，伤害高得有些吓人，如果你面前有一个带着蓝 buff 的冰鸟，那千万不要轻易的去单杀他。



用好 QE 是基本功

出装习惯

出门装：



S3 赛季以来，中单的英雄带瓶子几乎成了大家的共识，但是在高端玩家或者大神们的战斗中，瓶子的出场概率却不是很高。究其原因是这件脱胎于 DOTA 的装备因为缺少了“DOTA 中神符可以充能以及可以用信使运送回家充能”的这些特性，性价比并不是很高。所以 Froggen 的出门装是回蓝牌 + 吃喝 + 眼这样的传统组合。这样的出门装可以弥补冰鸟初始属性为 LOL 中最低的短板，加大自己前期的生存几率。

第一次回城：



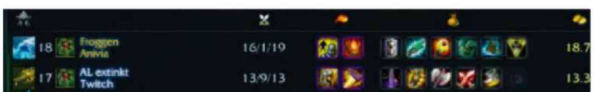
第一次回家的时候要保证自己可以带回至少是鞋子 + 女神之泪的组合，如果还有多余的钱可以再带一个幽魂面具。很多玩家并不是很看好女神之泪，觉得盒饭然后转时光之杖是比较不错的打法。但是女神之泪能在前期对线中给冰鸟提供比盒饭更高的续航能力，而且女神之泪转小圣杯最后转大圣杯是 Froggen 等大神研究实验过的高性价比打法。

六神装：



当然这并不是说要优先出大圣杯，其实对于 Froggen 来说，前期女神之泪提供的续航能力就足够了，他接下来会优先将法师之鞋和兰德里的折磨作为优先出的两件装备。兰德里的折磨这件装备在这里就不赘述了，S3 赛季新兴神器之一，冰鸟高性价比装备之首。再接下来 Froggen 的习惯是先出一个巨人腰带撑血，然后将女神之泪以最快的速度转为大圣杯。

职业选手比路人玩家高明的地方正是在这里，他们能冷静的分析出什么装备是性价比最高的，什么装备是只要一个小件在某段时期能和大件发挥同等的作用。大圣杯之后就是冰杖，顺风的话直接奔帽子，逆风出个沙漏。最后一件装备大家可以自由选择，法穿杖、冥火之拥、远古意志都是不错的选择。



就算世界级选手偶尔也出奇葩装娱乐

对线及团战处理



有被动的冰鸟在对线遇 gank 时可以勇敢地上前 1 拖 2

对线时，冰鸟最主要的是要处理好 Q 的预判，打好 QE 二连的伤害，线上加点有两种，对自己比较有信心的可以用 QE 互点到八级才开始加冰墙的暴力输出流，对自己信心不是很足的可以适当的时候加一级的 W，保证自己的存活。在有蓝 Buff 的情况下，冰鸟甚至可以做到无限用大收兵这种奢侈的事情。

冰鸟 6 级的时候可以联合己方打野尝试收掉对方的人头，即使收不掉人头也能成功地把对方逼回家，这样你就可以轻松地去上路或者下路 gank，只要 Q 预判成功，你的队友不算太傻，一般能轻松的拿到一个人头。

在团战时，AP 的作用就是第一波能打出足够的伤害，也就是要冰鸟的 Q 能 Q 到尽量多的人，然后把 E 往对方的脆皮脸上甩 然后放大。如果你能做到这些至少是一个不坑的冰鸟了。如果想让自己的冰鸟变的像 Froggen 一样犀利，就要活用 W 和大招。

神鸟和坑鸟的分界点：



用冰墙阻止敌方上单龟缩塔下

W 的施放可以分为三个阶段，第一阶段是把己方阵型打乱，这样的冰鸟我们的评价就是两个字“坑爹”，请这样的冰鸟去英雄联盟小学生委员会办公室领取一枚“坑爹”勋章。第二阶段就是在己方撤退时成功用冰墙阻挡敌方的追击，或者我方追击时成功阻拦敌方逃跑，这样的冰鸟水平已经可以算作不坑了。第三阶段就是运用冰墙分割敌人的阵型，让对方的突进英雄陷入到一打五的境地，这样的冰鸟则可以称作神级冰鸟。



配合打野抓中路

Froggen 的冰墙运用

而冰鸟冰墙的释放也和选手的个人性格有一定的关系，Froggen 的性格偏向进攻，所以 Froggen 一般的选择是用冰墙分隔开对方的阵型，让对方的切入英雄孤身切入从而阻断敌人的进攻阵型或者在敌方脆皮英雄想要逃跑的时候阻挡他的退路。你很少会看见 Froggen 用冰墙来保证己方逃生，除非是到了不放冰墙就要死的情况。

Froggen 的冰墙在打大龙的时候也有出场的机会，在对手想要用闪现跳进大龙圈抢大龙的时候，Froggen 会用冰墙将对方英雄封在跳入的角落，或者用冰墙将自己一方封在大龙圈内，保证打大龙的顺利进行。

Froggen 的冰墙还有一个小技巧，就是在打蓝 Buff 的时候 Froggen 会用冰墙把蓝 Buff 封住而自己隔着墙输出，这样虽然只是减少了自己受到的一点伤害，但是有时候就是这一点血量能决定团战的输赢。这个小技巧，大家不防学习一下。

大招的运用

冰鸟的大招也不仅仅是一个持续减速加伤害的技能，还可以作为一个封路的技能，这是因为大招的范围几乎可以封住三分之二的路段，在推塔的时候在塔边放一个大，对方的英雄只能干瞪眼，因为不上的话塔就掉了，上来的话除了突进英雄其他英雄必须硬抗大招全部的减速加伤害。同样的情况也可以试用在逃跑的过程中。

Froggen 在团战的时候如果是没有塔的遭遇战，他会试图用大招多大住对方的后排输出，这点没有什么值得讨论的，大家都知道团战的时候大住越多的人伤害输出越高并且能有效的防止对方逃跑。在推对方的塔的时候，Froggen 会用大招把塔旁边的路封上，这样对方来支援要么就是绕远路，要么就是硬吃大招的伤害，这两招不管哪一个都能有效的延后敌人的支援速度。而在防守己方的塔的时候 Froggen 则会把大招放在塔的前面或者用大招包围住塔，对方想要拆塔必须一边承受大招的伤害一边拆，如果对方想要先去切死 Froggen，那么就会发展成塔下团战，无疑 Froggen 一方是占了先手的。



大招也能分割敌人让己方 Carry 更顺畅地输出

冰鸟逆风的时候则需要特别注意 W 和大招的运用，用这两个招数分割敌人的阵型来打赢几次团战就可以把逆风顺利的变为顺风。而且冰鸟的被动更可以让你尝试上前吸引一部分火力，当敌人千辛万苦把你打成蛋的时候你的队友再接一系列后手，敌人会很悲剧的发现他们的技能大部分都在冷却之中，而你复活之后照样是一只生龙活虎的好凤凰，但是这样的打法适用于你的队友十分善于并且愿意配合你，在路人局中请谨慎使用。



文：CLDL 编：小P羊 美：咖啡

英雄专属控制技能特别解析

这期为大家带来《英雄联盟》控制技能的最后一讲——特殊控制，简而言之，本期提到的控制技能都是LOL中有着英雄个性特色的技能，只有在特定的英雄身上才会体现出来，其中有些技能的效果在某种意义上甚至超出了压制、恐惧和嘲讽。另外，这些技能除了致盲外，都不可被韧性属性或者净化类技能解除，所以真的很imba啊。接下来就让我们看看有哪些英雄拥有这些珍贵的技能吧。


被牛头人撞飞后还会晕眩一小会

位移

第一大类是包含技能最多的一类——位移。按位移方向分为向前、向后、拉向施法者和向四周扩散/聚拢位移四种。

向前推

这类技能比较好理解，就是把对方英雄向前推送一段距离，这些技能要是使用不当说不定会让你成为“最佳第六人”，譬如，在己方3、4个队友在追敌方英雄时，一个向前推送把敌人安全送回塔下。

拥有这类“卖队友”技能的英雄有：牛头人的W、波比的E、维恩的E、杰斯的E和辛德拉的E，其中波比和维恩的控制技能在满足“撞墙”的条件后可以造成眩晕。


战熊会LOL中为数不多的背摔技

向后摔


玩家一度开发出波比无墙晕BUFF怪的bug打法

向后位移的技能比较少，最典型的是炼金的E和熊的Q，但正是因为稀少所以效果无比强大，可以把对方英雄抛到自己身后，使他脱离队伍的保护，被你的队友集火。但是，这2个技能的施法距离比较苛刻，需要你贴近目标（近战范围）才能生效。好在，炼金和熊都是曾经红火一时的坦克类英雄，也不怕进去后出不来吧？

拉向施法者

这种技能就是大家常说的“钩子”技能啦，比如机器人、泰坦和锤石的钩子，相信大家都不陌生，目的嘛就是分离敌方的主力英雄，好让己方群殴之，勾的准的话这些英雄可是逆天的存在。不过还有一个人也拥有这个技能，而且是aoe效果，他就是俗称：“人头狗”的诺克萨斯之手—德莱厄斯，他的e技能可以把范围内的敌人全部拉到他身边，但是这个技能的施法范围和技能范围都比较小，而且施法前摇比较大，很容易躲开，要是命中了2个以上的人那么这波团战基本上算胜负已定了。


靠流血效果吃饭的诺克萨斯之手

四周扩散/聚拢

这类控制技能包括酒桶的R，发条的R，黛安娜的E、风女的R等等，其中发条、戴安娜的控制技能都是聚拢型的，即范围内的敌人会被拉拢到一起，类似DOTA中黑暗贤者的真空牵引。这时候，

再配合一些 aoe 输出技能可以给敌人造成不少的伤害。酒桶、风女的大招控制技能则是扩散型的位移技能。譬如，酒桶的大招是以 R 技能施放时的圆心为基本点，然后把敌人朝四周推出，风女则是以自己为圆心把敌人向周围推散并附加给队友的治疗效果。其实，巨魔的柱子也有把敌人推开的同样功效，因为柱子升起来的时候正好会把位于柱子这一点的人向某一侧位移一小段距离。


刺客型法系中单的黛安娜


酒花飞溅的酒桶大招

击飞

击飞的效果就很简单了，就是把你的对手打到天上，相当于变相的眩晕，因为击飞不可解所以比眩晕更稳定。拥有此类技能的英雄有：大虫子的 Q、石头人的 R、牛头人的 Q、赵信的 Q、悟空的 R、泰坦的 R、娜美的 Q 等等。这类技能的持续时间一般很短，但是是效率较高的控制技能之一，可以看到拥有击飞技能的英雄都是一些热门英雄，变相体现了击飞这一控制技能的实用性。其中，赵信、泰坦和蔚的 R 是单体击飞，比较容易操控，而悟空、娜美等英雄的击飞大招都是 aoe 团控技能，拥有很高的团战价值，也正因为如此，你不但要把握好时机使用这类技能，还要准确预判在哪个位置施放技能更好，要知道，一旦控到了敌方大部分人的时候，会获得很大的收益！


QW 二连是牛头人的成名技


悟空的大招

致盲


令近战 ADC 异常痛苦的“小朋友”

致盲这类技能是可以被道具以及召唤师技能净化掉的一类控制技能，因为这个技能的效果实在是太 bug 了，堪称 ADC 职业的克星。像主要依靠普攻输出的平 A 型（易大师、男枪等）英雄或者暴击型英雄（蛮王）遇到致盲真的是欲哭无泪，其效果是在接下来的若干秒内，让敌人的攻击会 100% 的 miss，就是说，在这几秒内，这个英雄就是个没有任何伤害力的废物，而且致盲的持续时间还不短，提莫的致盲拥有最高 3 秒的持续时间，大头的也有 1.5 秒，新英雄奎因的致盲因为截稿时刚刚出现所以无法测试。不过，这个控制技能因为针对性很强，用来对付法师是毫无意义的。

制造障碍

制造障碍物也可以看成 LOL 中几个特殊控制技能中最为特殊的一类，这些技能拥有独特的表现画面和独特的效果，堪称 LOL 中一道靓丽的风景线。提到制造障碍物的高手，相信大家首先会想到嘉文的 R 和冰凤凰的 W。这两个技能是否使用得当，是区别高手和普通人的关键所在。这类技能在新人手中是己方团灭的根本，原因就是制造的障碍物不仅对敌方有效，对己方也有相同的效果。本来巨魔的柱子也归位于此类，但是相比冰鸟的墙和嘉文的圈来说，柱子带来的位移作用更明显，所以这里不再赘述。

我们先来看看嘉文，大招可以在一定范围内制造一圈地形障碍，除非使用闪现或者其他位移技能，否则根本无法离开，不管你无视控制、无视减速啦，只要在圈内这些都无效，是不是有种很无耻的感觉？连压制都打不倒的开大奥拉夫和莫甘娜的盾在这个技能面前只能仰天长叹，但是，如果你不小心把自己家的脆皮输出圈在里面的话……估计敌方会很感谢你的。冰鸟的 W 也是后期分割战场的神技，笔者就曾经用冰鸟在后期势均力敌的团战中先手把对方突进输出和队伍分隔开从而赢得胜利，特别是后期的草丛，野区伏击战，一堵墙可以把整个通路都封死，被留下来的人还不是待宰羔羊？只是用不好的人经常把自己队友分割到别人队伍中，这就坑大了。

其他特殊控制

法外狂徒的 W 和梦魇的大招又是一大神技，这个技能的效果是可以削弱对方英雄的视野，使他们无法共享队友的视野，就是说你只能看到自己英雄所在的一个小圈，看不到其他任何东西，包括你家的防御塔，老家等东西，这是何等具有战略意义的技能啊！男枪的烟幕弹还只是一个小范围的圈，你只要跑出去就行了，而梦魇的大招可以在 4 秒内对全地图的敌方英雄制造视野妨碍效果，实在是很 imba 的技能，所以笔者一直认为梦魇的大招在团战中的价值就是这个效果而不是突进去切人头。


和敌人对点时烟幕弹让法外狂徒很占便宜


阿狸的魅惑

接下来是阿狸的魅惑，非常符合阿狸的个性，相信任何人见到这只可爱的狐狸都会魂不守舍吧！她的魅惑其实可以看作 2 个控制类型的结合版，先减速目标英雄，然后使其向阿狸走去，类似上面提到的向施法者位移的控制，配合阿狸的 Q 和 W 能造成很高的伤害。

最后要提到的一个特殊技能是露露的 W——变形，其实就是 DOTA 里的羊刀啦，不过这里的变形可不是无视所有抗性的哦！不然太变态了。变形也可以看作沉默 + 减速的组合版，还附带无法攻击的效果，技能效果就是让你无法攻击也无法释放法术和技能，同时只能以缓慢的速度移动。

至此，LOL 中的各类控制技能已经介绍完毕了。希望这些说明能帮助各位新人和老鸟们更好的理解 LOL，更快地提升自己的对战水平！



文：跳阿玛 编：小P羊 美：咖啡

上单霸气一姐 蜘蛛女皇

蜘蛛女皇伊莉丝是英雄联盟第 106 个英雄

蜘蛛女皇在如今的S3版本中成为了高分段非选必BAN的一个角色，其优秀的远程输出和耗血能力，以及灵活的双形态切换，使得她无论在上单还是辅助位都有着十分出色的表现力。在游戏早期，这个英雄被挖掘为中路AP或半肉半AP的打野英雄，但由于其并不算太高的法伤加成让她在中路变得缺乏爆发力，而清野速度不高以及耗蓝过高也使得伊利斯在野区表现平平。如今，高端玩家逐渐挖掘出蜘蛛女皇上单的暴力打法，随后其辅助位的玩法也被玩家们挖掘出来，于是，蜘蛛女皇一下子从冷板凳变为玩家们最炙手的英雄之一。本篇攻略则针对蜘蛛的上单玩法。

伊利斯技能分析



蜘蛛群集 被动技能

人类形态：伊莉丝在用技能命中一名敌人后，就会让一只小蜘蛛准备就绪。

蜘蛛形态：伊莉丝召唤她的小蜘蛛们去攻击附近的敌人。

解析：伊利斯的被动技能虽然无法带来直观的输出，也不具备控制效果，但随着等级提升，小蜘蛛们在团战或拆塔时可以带来不可低估的帮助。




神经毒素/剧毒之蜇 主动技能 热键 Q

人类形态：伊莉丝对敌方造成40/80/120/160/200（0.02AP加成）外加基于目标当前8%生命值的伤害。

蜘蛛形态：伊莉丝冲向前方，狠狠撕咬敌人并对其造成减速效果。剧毒之蜇会对敌人造成60/110/160/210/260（0.03AP加成）外加基于目标当前8%生命值的额外伤害。

冷却时间：6秒 施法消耗：80/85/90/95/100 法力值 施法距离：650

解析：人形态的Q技能是蜘蛛上单最IMBA的技能，百分比的掉血和极短的CD以及相对传统上单英雄的高射程，会让一般短手和缺乏突进的上单英雄频繁掉血，而蜘蛛形态的Q技能又是一个近战的百分比掉血输出，这2个技能搭配可以迅速打掉敌方英雄一大块血，是团战时的主要输出技能。


保持好距离频繁用Q让对方毫无还手之力。


蜘蛛形态的Q




自爆蜘蛛/掠行狂暴 主动技能 热键 W

人类形态：伊莉丝施放一只恐怖的小蜘蛛，当小蜘蛛接近目标时会爆炸并造成75/125/175/225/275（0.8AP加成）魔法伤害。

蜘蛛形态：伊莉丝将提升自己和召唤出来的蜘蛛60/80/100/120/140%攻击速度，每次攻击都会回复伊莉丝4点生命值（0.02AP加成）。

冷却时间：12秒 施法消耗：60/70/80/90/100 法力值施法距离：975

解析：W技能是伊利斯唯一一个推线技能，无论人形态的爆炸蜘蛛AOE还是蜘蛛形态的攻速/吸血效果都很不错，这2个技能也是伊利斯在团战中的伤害输出技能，需要一提的是，人形态的自爆蜘蛛可以用来探草丛或黑暗区域。


人形态的W技能可以配合伊利斯的双形态Q清理野怪



结茧/盘丝

主动技能 热键 E

人类形态：伊莉丝放出蜘蛛丝，并眩晕第一个敌人 1.5 秒。

蜘蛛形态：对敌人施放时，伊莉丝将和她的蜘蛛一飞冲天，并狠狠砸向敌方。对空地施放时，伊莉丝和她的蜘蛛一飞冲天，在 2 秒内无法被选中，当附近有敌人的时候，施放此技能也会使伊莉丝和他的蜘蛛砸向敌方。

冷却时间：人类形态 14/13/12/11/10 秒 / 蜘蛛形态：26/24/22/20/18 秒　施法消耗：50

施法距离：975

解析：人形态的 E 技能是一个远程的非指向性单体控制技能，属于追杀逃命开团的重要技能，但需要多练习来提高成功率。而蜘蛛形态的 E 技能可以让伊利斯用来追人或者逃命，在使用蜘蛛形态的 E 技能后，伊利斯将无法被任何单位选取，类似于吸血鬼的血池和小鱼人的撑杆跳，但更隐蔽的是飞空 2 秒后的落地点其他人是无法预知的。这个技能也是伊利斯的逃命核心技能。



合理运用人形态的蛛网束缚住突进来的敌人



蜘蛛形态的 E 技能可以在塔下使用反杀对方



蜘蛛形态/人类形态

主动技能 热键 R

蜘蛛形态：伊莉丝变成一只恐怖的蜘蛛，增加 10 移动速度并拥有全新的技能。她的攻击会造成 10/20/30/40（0.3AP 加成）的额外魔法伤害，她的移动速度、护甲值、魔抗也会得到 10/15/20/25 提升。该技能每提升一级，伊莉丝能多召唤一只蜘蛛为她作战。

人形态：　伊莉丝变成人形态，并拥有全新的技能。该技能每提升一级，伊莉丝能多召唤一只蜘蛛为她作战。

冷却时间：4 秒

小蜘蛛最大携带数量：2/3/4/5　小蜘蛛的魔法伤害：10/20/30/40（0.1AP 加成）

解析：伊利斯的大招技能，1 级就可以使用，强化后可以增强蜘蛛形态下的抗性和小蜘蛛的数量。

英雄技能综合解析

技能升级顺序：

LV1 升级 Q、LV2 升级 E、LV3 升级 Q、4 级才点出 W，随后优先加满 Q，其次便是 W，E 最后点满，有大加大。

推荐召唤师技能：

闪现 + 点燃

推荐符文：

红色法术穿透、黄色固定护甲、蓝色是固定法强、精华也带法强。

伊利斯线上攻略

伊利斯属于耗线型 AP 上单，她没有太多的控制技能和瞬间爆发伤害，但由于自身远程的普通攻击以及对于其他近战上单英雄犹如噩梦一般的 Q 技能，使得伊利斯永远处在一个无法被攻击到的距离，即使对方打野来 GANK，伊利斯也可以以人形态的 E（蛛网）和蜘蛛形态的 E（吊绳）安然逃脱，但是千万别小觑伊利斯的伤害能力，人形态的 Q 耗血配和蜘蛛形态的 Q 技能如果多次击中敌方单位，就可以利用 2 个形态的 E 技能来捕杀对手。伊利斯丝毫不惧怕敌方越塔强杀，高超的生存能力往往可以让其带来反杀，甚至反双杀！



人形态的 QE 配合蜘蛛形态的 QEQ 可对付打野 gank



一般行走时用蜘蛛形态可更快速前进

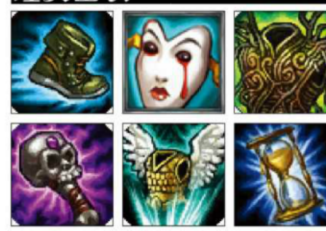
出装攻略

出门装：



伊利斯由于没有太好的法强加成，所以她不用如同中路 APC 那样去刻意叠加伤害，相反她却要让自己更肉来让自己的上路更为稳妥，同时在团战中可以变得更肉，为团队做出更多的贡献。所以半 AP 半肉的装备都十分适合伊利斯，例如深渊权杖、沙漏、幽魂面具等。

经典出装



伊利斯在线上的能力十分出众，但在团战中却不能做出太多的贡献，所以在出装上要尽量使自己更肉来顶在前排承受更多的伤害，同时由于伊利斯的技能 CD 不算太长，越高的存活也能在没有高法强的支持下输出更多的伤害，狂徒、沙漏、春哥甲以及大面具和深渊权杖可以让伊利斯变成一个十足的战场绞肉机。



在中后期团战中永远保持自己处于肉盾后

顺风出装



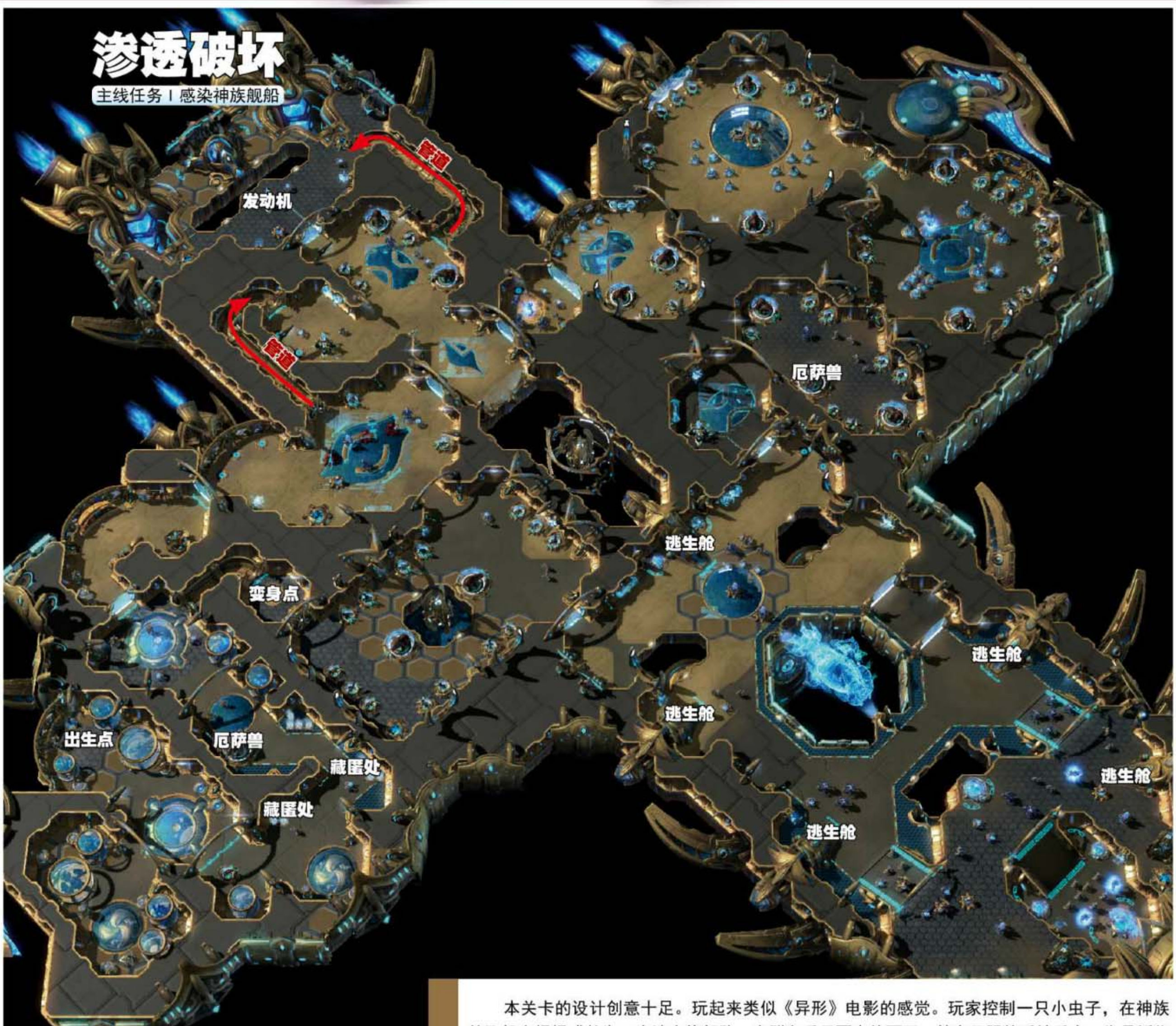
这套装备属于顺风局伊利斯秒人的装备，伊利斯的法强成长不太理想，所以相比堆法穿来得更为有用，蜘蛛形态的 E 技能配合沙漏可以让伊利斯就算不太肉也有很高的存活率。

星海争霸 虫族之心

关卡卫星地图攻略

中

编：X 先生
美：哈秋



当凯莉根忙着拦截神族穿梭机时，一艘神族的登陆舰从星球背面悄悄起飞溜走了。凯莉根在一名神族俘虏的体内种下孢子，引诱逃离的神族舰船远距离传送救她，和俘虏一起登上舰船的孢子破体而出，长成了一只虫族女皇。这个独立的女皇不停地吸收神族舰船上的生物质，成长发育，最终孵化出了一整支虫族部队，从内部感染了整艘舰船。于是再也没有神族能掌握刀锋女王的行踪。

过关心得

本关卡的设计创意十足。玩起来类似《异形》电影的感觉。玩家控制一只小虫子，在神族的飞船上慢慢成长为一大波虫族部队。虫群皇后只要本体不死，就有无限的后续兵力。先是孵化小狗，然后是蟑螂和刺蛇。部队总人口也会随着皇后的等级提升而上升。普通难度下可以体会到那种潜入敌人内部大搞破坏的快感。高难度下部队损失比较严重，记得随时下蛋补充新兵，反正建造部队是没成本的。普通成就完成并不困难，使用蟑螂和刺蛇混搭的部队随意打。大师困难成就，注意见到第二只厄萨兽的时候立即支配它，然后踏一下地板。清理掉附近的神族。此时厄萨兽的生命值是不满的，不要冒进。让虫后在它身边多站一会儿，就能自动回满血。然后遇见下一波神族，让自己的蟑螂部队先上去吸引火力。等厄萨兽后上，踩住对方后挠挠就搞定了。

成就


渗透破坏

在虫群之心战役中完成渗透破坏任务。


虫群质量效应

在任务渗透破坏中，收集 450 生物质。


杀无射

在普通难度下，不让任何一个逃生舱进入倒计时20秒。

古王苏醒

主线任务 I 解开古老的真相 | 额外奖励 I 源生源质池（凯莉根等级 +3） | 新单位 I 飞螳



凯莉根和她的母舰巨虫“利维坦”来到了神族起源的星球“泽瑞斯”。这个星球上居住着大量未经改造的原生虫族。强大野蛮的原生虫族以部落为单位散居在各地，由强大的族群领袖控制。凯莉根想要在这里获得对虫族的更大掌握。她找到了一只休眠的古老生物。这只古王虫张开巨口匍匐在地上，凯莉根决定用附近的箭毛兽的生物质肉喂养它，让他苏醒。与此同时，一些源生虫族在附近集结，打算赶走入侵它们领地的凯莉根大军。

过关心得

这个关卡需要用工蜂从大地图的各个角落收集箭毛兽肉。每个肉点配一只工蜂采集一段时间后，就能获得一大团肉，护送这只工蜂把肉投入古王虫的嘴里就算完成了一轮喂养。敌对部落的势力会和你争抢资源，还会拦截你的工蜂。有一个成就是不要死太多工蜂，所以让一批部队跟着采集的工蜂一路掩护就行。敌人的老家有雷兽等高级兵种守卫，最好是等自己有雄厚的实力再去清除。另外本关卡敌人会有“飞蟹”，多使用飞龙做主力。困难成就不让对方拆掉任何一个源质的有两点需要注意，一是部队尽量选择机动性强的龙狗，到处支援；二是菌毯早期就要铺出去，又能提升视野又能加速支援。对面的拆迁部队会从地图外围刷新，所以在一些关键路口种下管子做静态防御也可以拖延时间。

成就

古王苏醒：在虫群之心战役中完成古王苏醒任务。

在任务中：在任务中损失的工虫数量不超过3只。

扰人清梦：在普通以上难度，杀死4只原生虫巢兽。



严峻的考验

主线任务丨保护凯莉根（等级 +10）

额外奖励丨杀死暴虐兽（等级 +1）

新单位丨百生虫（虫群宿主）

古王虫苏醒后，指点凯莉根去虫族的远古孵化池里吸收更大能量。这个孵化池是虫族的诞生之地，想要获得更大能力，就要经受试炼。凯莉根在任务里化为一个虫茧。不能行动，但被动技能依然有效。星球上的两大源生虫族部落会聚集过来，想要趁机搞死凯莉根。玩家负责运营一个基地，阻挡来自两方面的一轮轮进攻。坚持一段时间后，凯莉根破蛹而出，成为了更加强大的刀锋女王。

过关心得

主要的任务就是守住基地，定点防御。右方有一个分基地，拿下后并不会对整体防守造成太大压力，推荐早期就拓展分基地。虫茧下方的岩石会在后期被打开，但是下方的进攻力量也不强，只需少有防备就好。这里最适用的兵种就是虫族资料片的新兵种百生虫（虫群宿主），利用免费的小虫子配合一些防御塔就能很好的守住攻势。另外防塔和百生虫都是可以移动位置的，利用这点在初期兵力不足的时候可以以少打多。高难度下敌人的进攻会更猛烈。这时候可以使用孵化池的“蝗虫技能”召唤额外的支援兵力。普通成就做好防御，多用“蝗虫”技能很容易。想要完成大师挑战就是使用飞龙。前期家里双矿，摆一些防御塔。飞龙带那个对重甲伤害增加的天赋。在暴虐兽刷新后，十几二十个飞龙立刻飞过去齐射就搞定了。

成就

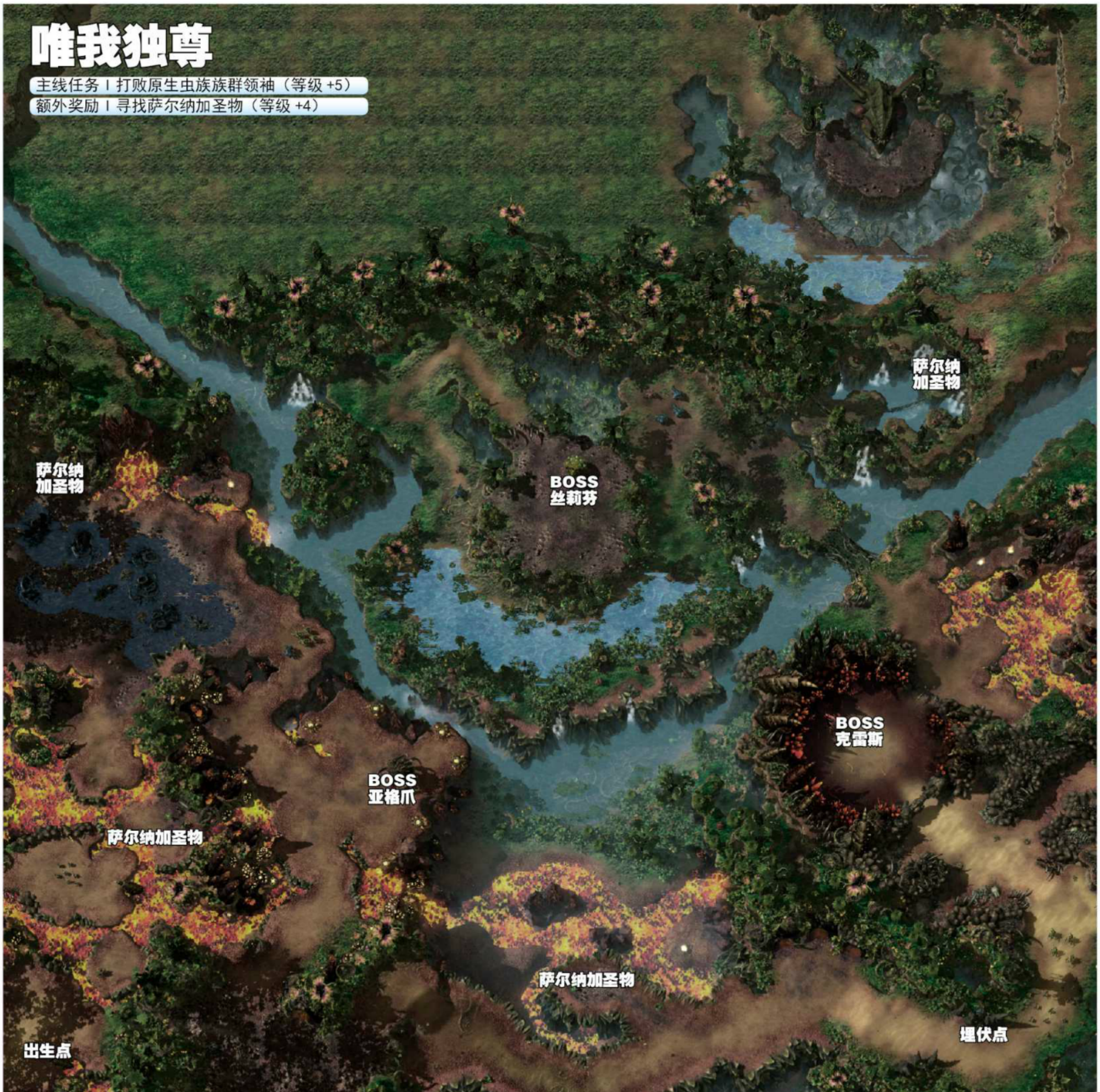
严峻的考验：在虫群之心战役中完成严峻的考验任务。

蝗虫过境：用“孵化蝗虫”杀死 75 个敌方单位。

小心呵护：在普通以上难度，不让凯莉根的蛹受到伤害。

唯我独尊

主线任务 I 打败原生虫族族群领袖（等级 +5）
额外奖励 I 寻找萨尔纳加圣物（等级 +4）



凯莉根破茧而出后又变成了刀锋女王。古王虫建议她干掉星球上的几个虫族土著首领，吸收它们的力量。这个关卡刀锋女王开始有全新的技能。她经过一系列的挑战后解决了 3 只 BOSS 级别的大虫，最后挑战古王虫本身。胜利的虫子把失败的虫子吃掉，整个虫族的族群就这样吃来吃去，优胜者带着败者的生物质存活下去。这也是虫族强者生存的宿命。

过关心得

新技能跳跃和冲锋都让刀锋女王在战斗中的机动性更强。这个关卡和之前的英雄挑战任务类似，会有少量的原生虫族部队伴随你一起前进。杀死 500 敌方单位和生命值高于 100 的成就注意走位都能完成。12 分钟内结束的困难成就相当有挑战，就和魔兽的竞速副本差不多。要注意控制自己的小兵，不要浪费太多的 DPS 在走位上，同时保证小兵生存。另外，某些战斗可以利用 BOSS 的范围误伤清理杂鱼，不浪费输出。

第一个领袖亚格爪的技能并不疼，困难难度可以用治疗硬顶，注意清理蛋蛋就好。

第二个领袖前有一个埋伏点，会从后方刷新雷兽，进去的时候请注意。BOSS 本身是傻撞墙的坦克。让它自己误伤清理小怪。

第三个领袖是一个巨大的毒爆虫宿主。部队的损失是不可避免的。不要站在毒水里。

最后挑战古王虫，打法类似暗黑 3 里面的老二比列。基本也就是地上有什么躲什么。

成就

成就	条件
唯我独尊	在虫群之心战役中完成唯我独尊任务。
灭绝师太	凯莉根杀死 500 个敌方单位。
丛林女皇	在普通以上难度，不让凯莉根的生命低于 100 点。

大感染

主线任务 I 消灭平台上的防御力量
额外奖励 I 用虫苔感染科学设施（等级 +3）
新单位 I 感染虫



重生的刀锋女王想要找蒙斯克报仇。她首先获得情报，一个名为“天矛太空站”的可疑地点有大量精锐力量把守。于是她将计就计，利用噬病毒感染人类，让驻扎的部队倒戈为虫族所用。人类在平台上布置了毒气防御，双方进行了一场缓缓推进的生化大战。虫族主要的战术是趁着对方毒气攻击的间隙和受感染的人类一起攻破实验室的大门。

过关心得

这个任务的主要兵种是感染虫。战役里的感染虫可以远距离瞬发控制单位，不用引导，还可以通过抽取己方单位的血回复魔法。当然感染虫本身皮薄肉脆，正面必须有蟑螂等单位做前排肉盾。成就的完成要点是控制好推进的节奏，尽量让被控制的单位自相残杀。让感染虫吸收被感染的人类补充能量。人族会有运输机偷袭后方的噬病毒，记得留兵防守。大师困难成就需要在人类第三次施放毒气前完成任务。如果操作好感染虫的话不难完成。因为毒气期间是没有僵尸帮忙的，纯用地面部队进攻也是可行的选择。高难度下敌人的主力是雷神和战巡舰。释放恰当的感染支配大有用途。

成就

大感染	在虫群之心战役中完成大感染任务。
以敌制敌	用受到支配的人族单位杀死60个敌人。
散播瘟疫 散播爱	在普通以上难度，不失去任何噬病毒的情况下感染所有营区。

STARCRAFT II 星海争霸 虫族之心

过关心得

游戏虽然有软性的时间限制，但还算比较充裕。把一开始的混源体消灭之后，可以先家里面囤积一点兵力，然后把主基地十一点钟方向的分矿拿下。双矿运营起来后就很轻松。九点钟方向还有一片人族占据的三块矿，做“分崩离析”成就的话也可以顺便开启。其他成就推荐分两次完成，第一次抓紧时间，不管分支任务，急速摧毁隔离室；第二次困难难度不考虑时间限制，用感染虫奴役人族单位，同时摧毁指挥中心并且完成困难挑战成就。战役中的感染虫可以永久获得敌方单位，还能吸血快速回复能量，是非常强力的存在。特别注意高难度下的人族机械化部队有坦克（输出）雷神（肉盾）科技球（治疗）组成。进攻前请搭配好自己的兵种。另外这关的支线任务可以提供两只生命值高达 1500 的残暴兽。拥有它们将给战斗带来很大帮助。

成就

黑暗之手：在虫群之心战役中完成黑暗之手任务。

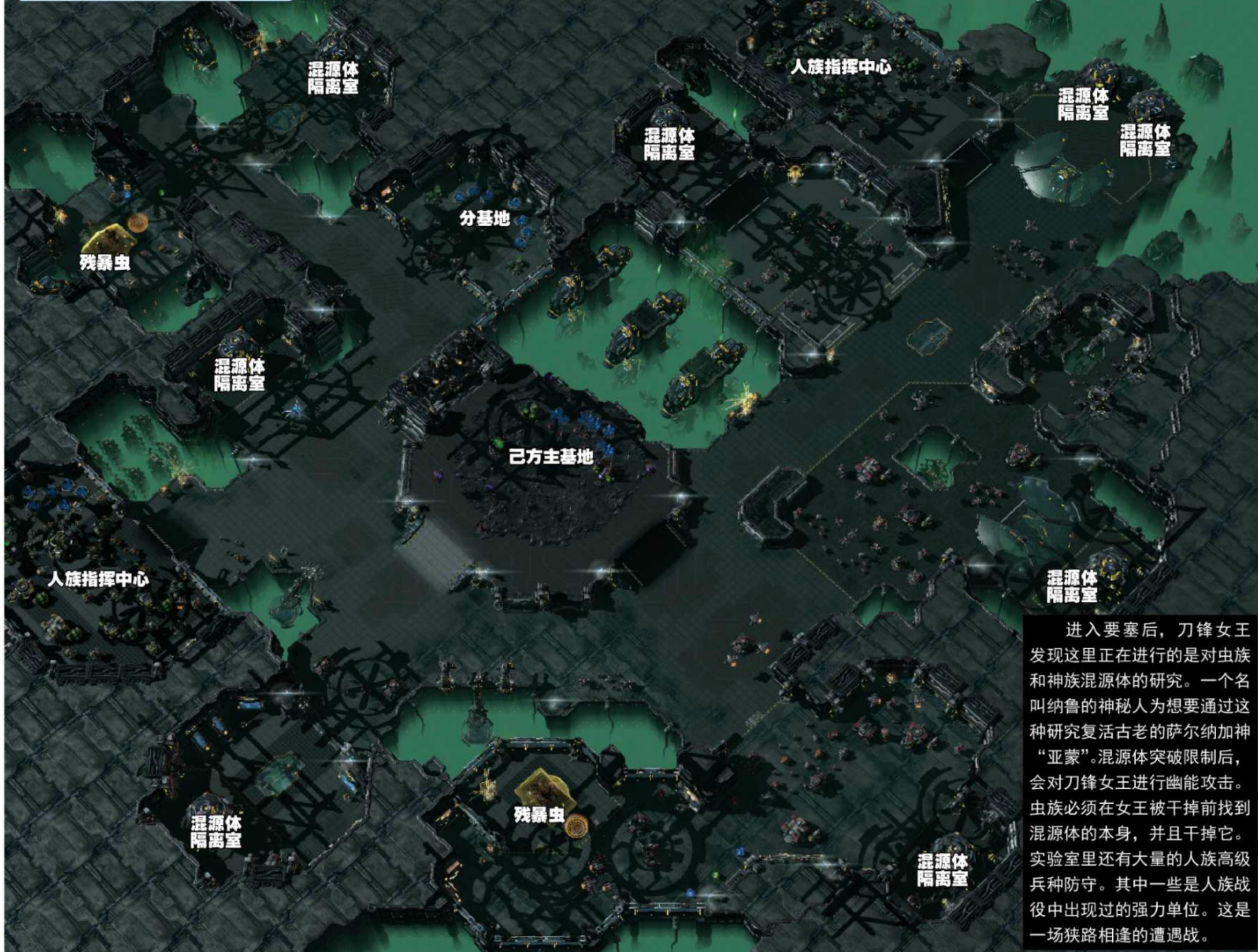
分崩离析：在黑暗之手任务中，摧毁两座指挥中心。

出来混总是要还的：普通以上难度，混源体出来前摧毁 3 座混源体隔离室。

黑暗之手

主线任务 I 摧毁混源体实验室

额外奖励 I 救出残暴虫（等级 +2）



进入要塞后，刀锋女王发现这里正在进行的是对虫族和神族混源体的研究。一个名叫纳鲁的神秘人为想要通过这种研究复活古老的萨尔纳加神“亚蒙”。混源体突破限制后，会对刀锋女王进行幽能攻击。虫族必须在女王被干掉前找到混源体的本身，并且干掉它。实验室里还有大量的人族高级兵种防守。其中一些是人族战役中出现过的强力单位。这是一场狭路相逢的遭遇战。

虚空魅影

主线任务丨杀了纳鲁（等级 +4）

额外奖励丨摧毁萨尔纳加水晶（等级 +3）

新单位丨雷兽



进入实验室之后，凯莉根直面怪博士纳鲁。它是一个强大的古老生物。两位大大见面就互相搓了一个大波出来对射。由于这个实验室建造在萨尔纳加遗迹上，遗迹增强了纳鲁的力量。凯莉根情况危急。玩家必须抓紧时间控制斯杜科夫关闭地图上的几个神庙能量，削弱怪博士，帮助女王获胜。同时，这里还有一支“塔达力姆”神族。他们是忠于纳鲁的神族精锐部队。为了对抗这些强力的敌人，虫族重组了雷兽加入战场，地图上将会有大量高质量兵种硬掐。

过关心得

这关卡中的敌人是神族的高级部队配合强力肉盾混源体。由于凯莉根本人被纳鲁拖住了手脚。所以玩家操作另一名感染人英雄“斯杜科夫”。他的技能是一个单体伤害 + 增强易伤的技能，还能间或召唤受感染的枪兵。普通成就只要带上足够多的雷兽配合刺蛇，就能轻松完成。困难成就摧毁所有神族建筑没什么好多说的，就是一路扫荡过去。当然它其实也有软狂暴时间，就是在凯莉根没死之前完成。神族主要的建筑群在右边和上方，两处都会建造出兵力进攻你的老家。请在清理的同时兼顾一下防守。高难度下混源体攻高皮厚，非常难对付。请注意这次主基地有 3 片气矿可以采集，散落在地图上的气体补给也能帮你快速组织起一支高级部队。神族的兵力会有包括航母和巨像在内的顶级兵种，是很难的一次挑战，把你能用上的全用上吧。

成就


虚空魅影

在虫群之心战役中完成虚空魅影任务。


斯杜科夫大反击

任务中不让斯杜科夫死亡。


魅影杀机

20 秒内击杀两个混源体。

有朋如此

主线任务 I 从米拉·韩手中救出解码专家
额外奖励 I 摧摧毁海盗主力舰
新单位 I 采集晶矿族



眼看着女王就要打到老家。蒙斯克为了牵制她，告诉她雷诺还活着。凯莉根决心救出雷诺，所以联系海波利安上的霍纳。这关剧情聚焦在海波利安旗舰如何进入佣兵头目米拉·韩的地盘，救出黑客，进而查找雷诺位置。全场战斗只操作一艘战巡舰。战巡舰也有技能和升级能力。这是关卡中位数不多的其他种族游戏体验。

过关心得

这个任务可以理解为空军版本的英雄 RPG。战巡舰的技能是闪烁，派出小飞机、大和炮以及 EMP 弹。闪烁可以进入游戏中一些难以达到的位置，也可以用来躲过敌人的技能。小飞机可以增强战巡舰的火力输出，也能吸引敌人注意。大和炮作为主炮需要充能，一般用于处理对方的大型防御系统或者战舰之间的对决。摧毁海盗主力舰的任务看似是支线，其实可以奖励一个冻结周围敌人的 EMP 大招，推荐必做。在飞行途中战巡舰还可以依靠收集晶矿升级攻防和技能威力。基本是走过流程，享受过程就好了。成就方面，磁力机雷打击前有红线引导，用闪烁技能很容易就能躲开。困难的大师成就有时间限制，多次练习熟悉操作后就能完成。高难度下的敌人血更多，有时候一下子难以消灭，可以等后排的自动小飞机跟上在一同前进。





这艘舰船会闪烁接 EMP，注意躲开隐身的波动

成就

有朋如此	在虫群之心战役中完成有朋如此。
晶矿争霸	用海伯利安号收集所有的晶矿。
空战王牌	普通以上难度不让磁力机雷打中海伯利安。



饥荒

编：小P羊　美：grass

在异世界的荒野当贝爷

游戏类型 动作冒险
游戏开发 Klei Entertainment
发行时间 2013年

由《闪克》制作组Klei开发的《饥荒（Don't Starve）》，称得上是一款结合了“沙盘”和“生存”要素的诚意之作。单就游戏画面而言，风格过于卡通的《饥荒》看起来就像一款Flash小游戏，不过该作的内涵并没有因为画面而有所“简化”，同时制作小组还通过一个又一个补丁，不断地为游戏世界添加新的工具、生物及难题，对于初次接触本作的新人而言，要想在这样一个荒野里生存下去，没有一定的生存知识，你连一天也坚持不了。

游戏操作说明

玩家在《饥荒》中需要不断收集物资、制造物品来满足生存所需。而你的目标，就是尽可能久地生存下去。对于鼠标流玩家而言，《饥荒》会很对你的胃口，因为游戏中的大部分操作均能通过鼠标左、右键来完成。鼠标左键的功用包括：行走、采集或放置物品，而一旦你装备各类工具或武器后，则可以通过鼠标左键对目标进行攻击。鼠标右键的作用则往往是用来执行种植、修建围墙等操作。



鼠标滚轮可以推、拉镜头

除了鼠标左右键操作外，玩家在游戏中还能通过ASWD键来控制角色移动。此外，你还可以借助方向键←↓↑→来旋转游戏画面，利用Tab键呼出游戏地图（该操作和ESC键一样，能暂停游戏），使用shift键来分离一组物品。而这里要特别一提



最远镜头还能看到天上的云雾



使用右键种植树苗

的是“空格键”的设定，在游戏中敲击空格键，角色会根据手持物品和所处环境自动进行一些操作，譬如你靠近草丛或灌木敲击空格键，角色会就近采集物资，如果你手持武器又恰好靠近可攻击的生物或物体，那么敲击空格键就相当于对角色下达了战斗命令。

本作并没有自动连击设定，持续攻击一个目标就必须在持有武器的状态下不断连点鼠标左键或快速敲击键盘上的空格键。

三大角色属性解析

在掌握了游戏的基本操作方式后，下面要解释的是影响角色的三个关键数值：生命值、饥饿值以及精神值。

生命值

遭到怪物攻击、空腹、制作替身人偶都会使角色的生命值下降，生命值下降为零的结果自然意味着角色死亡（处置火源不当，也会导致角色死亡）。要特别注意的是，一旦角色死亡，《饥荒》会根据玩家在游戏中的生存天数对你的游戏进行评分，这一分值可以用来解锁本作的其他角色，同时，你的游戏记录会被自动删除！

你可以通过手动保存 remote 文件夹（通常位于 C 盘内）来防止记录被删。



角色死亡后解锁了小丑

饥饿值

这一数值会随着时间慢慢降低。在目前的游戏版本中，饥饿值的降低并不会对角色带来不利影响，饿着肚子的角色最多会露出一副窘迫的表情，不过，要是角色处于空腹（饥饿值为零）状态，其生命值便会持续下降。提升饥饿值的方法当然是吃东西，但是千万不要盲目吞下腐败变质的食物。



冰箱能减慢食物腐败速度



烹饪锅能制造多种有用的料理

精神值

精神值（san 值）是第九版“精神错乱”中增加的新设定，低精神值会让角色产生一系列幻觉，为此这一属性又被戏称为脑残值。随着 san 值的持续下降，玩家在幻觉中看到的怪物会越发清晰，而它们最终将对你下手！游戏中，导致 san 值下降的因素包括食用有毒或腐败的食物、和怪物战斗、在黑暗中独处等。由于不懂得如何处理 san 值的问题，很多新人玩家往往会因“精神错乱”而死。



精神值下降一半以后，你会看到意味不明的黑手试图偷走你的营火

提升 san 值的几类方式

1. 除了“怪物肉三明治”这类有毒料理外，烹饪锅制造的大部分料理都能略微提升角色的 san 值，其中，烹饪 4 个蜂蜜得到的太妃糖更能增加 15 点 san 值。
2. 在白天采摘鲜花可以增加 5 点 san 值。
3. 穿着特定的服装在白天会缓慢增加 san 值，如果你能获得海象爸爸的贝雷帽，戴着这顶帽子即便在夜晚也能提升 san 值。
4. 和猪人成为临时伙伴后，靠近伙伴会让你获得足够的安全感，并使 san 值缓慢提升。
5. 通过搭建的帐篷或睡袋来休息，能获得大量的 san 值。不过，睡眠会扣除角色较大比例的饥饿值。

生存必需的制造原料

《饥荒》中，凡是角色可以收集的物品都有其用途，区别只在于可食用和不可食用、可燃和不可燃、会腐坏和不会腐坏以及可再生和不可再生而已。下面便介绍本作中的几类基础材料。

草 在游戏一开始，你会用到一定量的草来制造背包以及用来照明的火把和火堆，草还能用来制作草墙、木盔甲等物。

木材 如果你在野外冒险，务必确保身上有 2 根木材和 3 棵草，以便在夜幕降临时制作出火堆。同时，二级材料“木板”的原料也是木材，而木板更是制作炼金装置、蜂箱、猪舍的必备材料。

树枝 采集灌木可以获得树枝。在游戏前期，你会需要一定量的树枝来制造背包，以及用来照明的火把，树枝也是制造各类工具的主要材料。



草、木材和树枝都是可再生资源

燧石 出生地附近一般能就地捡到燧石，燧石可以制造各类工具及武器（如：斧子、铁镐）。

石块 主要通过开采岩石来获得这一物资。石块可以用来制作安全火堆，可以用来制造2级材料石材，而石材是制作烹饪锅、冰箱等物的必备材料。

金块 开采岩石有机率获得这一物资，而给猪人王送上肉食、挖掘品等物更能获得大堆金块。金块主要用来制造科学仪器及炼金装置（用来解锁物品），还可以用来制造耐久度更高的工具以及鸟笼、冰箱等物。

碳 通过砍伐被焚烧成焦炭的树木可以获得碳。

粪便 部分中立生物的排泄物是制造农田的必备材料，粪便还能用来对庄稼、移植的浆果丛和草丛施肥，促使其生长。

游戏中，一定要准备好夜间的照明用具，否则你会被看不见的生物攻击致死！

这里也特别给出游戏前期的一些建议。一开始，采集草、灌木制造背包，然后拾取燧石制造斧头和铁镐，以便采集木材、石材及金块。当找到合适的位置建造家园以后，你就可以依次造出科学仪器、炼金装置、安全营火、烹饪锅和冰箱了。上述基地必备的家具和设施要用到9个金块、6个碳、43个石块、6个树枝以及26个木材。之后就是进一步增加基地的家具，并开发农田、蜂房等能带来稳定食物来源的设施，以便获得足以过冬的食物。



在科学仪器旁解锁并制造石材



给猪人王喜欢的东西就能获得金块



烧炭时能烧死附近的生物甚至你自己



粪便也可以作为营火的燃料


即将变成狼人猪的猪人


红屁股和蹬蹄子意味牛群处在繁殖期

生存必知的生物常识

在《饥荒》中，玩家会接触到非攻击型、中立以及攻击型三类生物，如果你掌握了这些生物的习性便可以利用它们的力量来对抗强敌！

猪人 借助猪屋重生，并在猪屋附近活动的中立生物，攻击猪人会遭到其他猪人围攻。给猪人吃鲜花、蔬菜等食物会获得粪便，而如果你把肉食送给猪人，它们会在当天视你为伙伴，跟随你一起活动。猪人伙伴会协助玩家伐木，猪人也会听从你的命令攻击其他生物，利用这一特点可以安全地卖“猪友”来获得大肉块以及猪皮。猪人害怕黑夜，要防止猪人伙伴在天黑后走散，你就得点起火把或制造营火来让它们获得安全感。

需要注意的是，猪人在吃下4块怪物肉或进入月圆之夜后会变身为狼人猪，狼人猪会主动攻击玩家，但是在死亡后也会掉落更多的大肉块。

皮弗娄牛 一种群居型中立生物，也是粪便的主要制造者。皮弗娄牛死亡后会掉落大肉块和牛毛，并有一定概率掉落号角（吹响号角可以召集附近的皮弗娄牛），你也可以在入夜后，乘着皮弗娄牛睡眠的机会用剃刀来获得牛毛。关于皮弗娄牛有一点要特别注意，当牛群进入繁殖期时，皮弗娄牛会攻击靠近它们的任何生物，你只有戴上牛角帽才能避免遭到攻击。

蜘蛛 在黄昏时刻外出觅食的夜行攻击型生物。攻击蜘蛛会引来其他蜘蛛的围攻，但如果你攻击蜘蛛巢穴，就算在白天也会有蜘蛛冲出来和你开战（除非你带着蛛后帽）。蜘蛛巢穴有四种生长阶段，高级的蜘蛛巢穴里有黄色的跳蛛守卫，而当巢穴进化到最终阶段后，就会变成蛛后。你可以设法杀死蛛后来夺得蛛后帽，戴上蛛后帽后，就可以将野外的蜘蛛收为自己的跟班了。要注意的是，蛛后帽和火把一样，只要装备就会不断掉落耐久度。另外，蜘蛛巢穴可以被火把点燃，

但如果用武器击溃蜘蛛巢的话，会获得大量蛛网（3 级巢穴还会掉落一枚可种植成一级蜘蛛巢的蛛卵）。你可以乘夜晚蜘蛛觅食的时候攻击空巢。

PS：兔子陷阱能捕捉普通的蜘蛛。

蜜蜂 在蜂巢附近采集花蜜的中立生物。当蜂巢附近缺乏花朵的时候，蜜蜂会变种为主动攻击任何生物的杀人蜂，而如果你盲目攻击蜂巢的话，也会有守卫蜂巢的杀人蜂出现。和蜘蛛巢穴一样，蜂巢可以被点燃，但如果用武器击溃蜂巢的话，可以获得蜂蜜和蜂窝，后者是制造蜂房的必要材料，也是一类有限资源。

> 想获得蜂窝其实有一种很安全的方式，就是制造一个捕虫网捕捉离巢采蜜的蜜蜂，此时，驻守蜂巢的杀人蜂会转变为蜜蜂外出采蜜，将蜜蜂抓光后，就能轻松击溃空巢了。



蜘蛛女王和猪人展开大战

自行建造的蜂房



高鸟 通常生活矿石区，白天会在巢穴四周游荡。高鸟会在巢穴中产下高鸟蛋，如果你距离高鸟过近，或试图接近、偷走高鸟蛋会遭到高鸟攻击，高鸟的巢穴也可以用火把烧掉，但是保留鸟巢的话，高鸟会在巢穴附近重生。

玩家可以孵化高鸟蛋来培养听命与你的高鸟宝宝和小高鸟，它们会义无反顾地攻击你的敌人。孵蛋方式是将高鸟蛋放置在地上，通过将鸟蛋移近或移开营火来控制孵化温度。孵化后的高鸟会经历三个成长阶段，宝宝阶段（只吃种子和浆果）、幼鸟阶段（吃任何食物）和成鸟阶段，不过成年高鸟将回到野生状态。此外，高鸟宝宝和小高鸟都需要玩家在白天喂食，方法是把食物丢在地上。要注意的是，饥饿会导致高鸟宝宝死亡，而小高鸟则会因为饥饿而攻击你。



野狗会自动刷新在玩家附近



树妖的移动速度极慢

野狗 在游戏中存活 5 天以上后会有野狗出现。野狗出现前，游戏中会有狗吠声出现，这时就要做好战斗准备了。由于野狗会分心攻击附近的其他生物，利用这一点，可以将其引到蜘蛛巢、蜂巢、猪村和皮弗娄牛群中击杀它们。另外，野狗中还会出现火焰犬和冰犬两个变种，后者分别有几率掉落红宝石以及制造冰杖的材料。

树妖 砍伐树木时，树木有几率转变为树妖。树妖的攻击力和生命值极高，但是攻击间隙很长，你可以抓住其攻击间隙来单杀它。另外，猪人会主动攻击树妖，而树妖也会因此放弃继续追击玩家。

独眼巨鹿 是一种几乎只在冬季出现的攻击型生物，刷新方式和野狗相同。巨鹿出现前会有明显的音效。而如果它已经来到你的附近，屏幕就会剧烈震动。巨鹿非常喜欢破坏玩家搭建的物品，所以一旦察觉到巨鹿即将刷新，务必赶快离开营地。巨鹿的攻击力和血量超高，甚至可以杀死 15 头皮弗娄牛，想依靠牛群来诛杀它的朋友，最好确保自己的牛群已经繁衍到 20 头以上。事实上，戴上猪皮帽并穿上树皮盔甲，玩家也能单挑独眼巨鹿，因为这一生物在遭到攻击后，会出现长时间硬直。不过，单杀独眼巨鹿会让你掉落非常多的 san 值。



群牛大战独眼鹿

大象 追踪野外的动物足迹会发现大象，大象分夏季和冬季两个不同品种，它们掉落的象鼻是制造保暖服的重要材料。保暖服可以有效避免角色因为在严冬时刻外出冒险而遭到冻伤。

海象爸爸 海象父子的房子在夏季只是一个圆形的地基，而到冬天来临后，一座冰屋就会在地基上出现。要注意的是，海象父子是攻击型生物，它们会放出冰猎犬攻击玩家，海象爸爸更会和你拉开距离，并用吹箭伤人。所以，要想夺得海象爸爸的贝雷帽，就要借助陷阱或其他中立生物来帮忙。大群的皮弗娄牛或跳蛛，可以协助你顺利达到目标。



海象父子的夏季房屋



大象会试图和你保持距离

看到这里，相信各位玩家已经知道如何在《饥荒》中生存下去了。除了上面介绍的内容外，游戏里还有各种有趣的事物，譬如可以传送到其他世界的恶魔机器，可以在大陆上快速通行的虫洞等等，这一切都有待你来发现。

编：阿宅　美：grass



距离的艺术
数据流侦查详解

游戏类型	在线射击	运营公司	空中网
目前状态	开放运营		
官方网站	wot.kongzhong.com		

点亮视野和被点亮距离是2个事情。点亮视野可以无限，而被点亮视野有据可查的。

也就是说，侦查视野距离跟被点亮距离的“计算”无关，正确的理解应该是被点亮距离正好在对方视野内，那就亮了。

M46的410视野，通风兄弟连，车长通信兵学上视野技能，加1个炮队就有450米观察视野了，不必上金币给养，不必出动大巴顿。所以说9级以上房间，550观察距离很容易达到，阿宅这里挑选了一些经常匹配到9级以上房间的坦克数据给大家查询。

450米观察距离	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
T-62A	383	432	152	178	73	122	50	424	222	207	50
查涤纶25t	383	431	152	177	73	121	50	424	222	207	50
M48A1	445	445	197	212	159	186	138	439	231	222	50
E-50M	445	445	220	226	164	213	145	441	231	224	50
FV4202(105)	427	445	175	195	117	155	86	445	236	233	50
M46 巴顿	445	445	195	207	154	178	132	440	231	223	50
T-54	383	445	152	178	73	122	50	431	226	214	50
T54E11	445	445	206	220	175	202	158	445	239	238	50
E-50	445	445	202	227	169	216	151	441	231	224	50
洛林40t	445	445	200	214	164	191	145	442	232	225	50
百夫长Mk.7/1	445	445	203	225	169	212	151	445	239	238	50
AMX 13 90	388	388	155	155	78	78	50	421	221	204	50
AMX 13 75	384	384	153	153	74	74	50	418	220	201	50
T71	361	361	140	140	51	51	50	438	230	221	50
AMX 12t	384	384	153	153	74	74	50	418	220	201	50
T21	366	366	143	143	56	56	50	439	231	222	50
T-50-2	360	360	140	140	50	50	50	406	213	189	50
ELC AMX	361	361	140	140	51	51	50	415	218	198	50
M24 霞飞	370	370	145	145	60	60	50	424	223	207	50
VK2801	394	394	158	158	84	84	50	425	223	208	50
十字军	370	370	145	145	60	60	50	439	231	222	50
A-20	360	360	140	140	50	50	50	405	212	188	50
T-50	360	360	140	140	50	50	50	405	212	188	50
瓦伦丁	360	360	140	140	50	50	50	410	215	193	50
M5	361	361	140	140	51	51	50	408	214	191	50
Pz38NA	361	361	140	140	51	51	50	408	214	191	50
VK1602 豹式	384	384	153	153	74	74	50	414	217	197	50

A= 静止满隐蔽无草
B= 移动满隐蔽无草
C= 静止单草内
D= 移动单草内
E= 静止满隐蔽单草内
F= 移动满隐蔽单草丛
G= 静止满隐蔽有网单草内
H= 静止满隐蔽单草内开炮
I= 静止单草后开炮
J= 静止满隐蔽单草后开炮
K= 静止满隐蔽双草后开炮

注解

草丛内：不用草丛淡化之类插件的情况下，按SHIFT开镜，看到的草丛是半透明的，就说明你处于草丛内。要是把树叶看成草丛，童鞋你可以删号了。

草丛后：离开草丛15米，也就是从开镜草丛成不透明状态开始算起15米的距离。有童鞋会问怎么算，阿宅告诉你不会算的话，上面的数据势必看不懂，童鞋还是再历练历练吧。

蹲图怎么打

知道了这些数据，如何运用呢？阿宅挑选了几张比较“蹲”的图，为大家下。

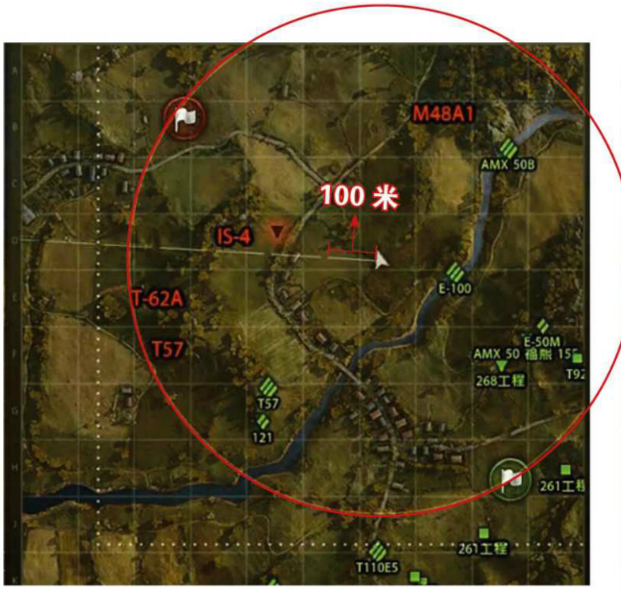
这里再次推荐一个插件：

科学量角器

小地图插件

作者：魔法老婆婆

圆圈就是侦察视野距离，装备炮队镜后点亮距离就能达到450米，虚线每一段世纪距离100米。



斯特拉特福



这是张公认的蹲图，如果双方实力差不多、且眼车都不怎么给力的话，很难打开局面、最终平局。D7 的这个草丛，是双方眼车争夺的焦点。这辆 WZ132 乘员技能满隐蔽，那么现在单草丛的情况下被点亮距离就是 78 米。那么只要敌方车辆不到距离 78 米内，这辆眼车就不会被点亮。有人说我到处游走点亮也一样啊，其实游走点亮是最低端的点亮，因为点亮对方的同时自己也亮了，很容易被预瞄。特别在国服火炮众多的房间，别人玩了这么久火炮也不是吃素的，没多久就会被集火炸死。我们继续看表格，WZ132 移动满隐蔽单草内 78 米，因为轻坦的静止被点距离跟移动被点距离是一样的，所以作为眼车非常有优势，即使地方车辆逼近意图强制点亮，我们也可以通过在草丛内的移动慢慢后退到相对安全的位置且过程中不亮。

另外，测量距离不止是小地图插件有用，多玩工具箱的瞄准插件中也有目标距离显示。

马利诺夫卡



这张地图俗称“蹲坑诺夫卡”，开局很多轻坦喜欢在中间游走，这样其实很傻、很容易被对方集火、不死也残。阿宅觉得如这辆 T71 的草丛静默侦查更合理，而且好处是点亮的同时还能输出。T71 静止单草后开炮被点亮距离是 230 米，现在点亮敌人后便可后退开炮。



这张地图的 F7、E7 都是很重要的眼位，而北面这边的 D5、C6 也是必抢的点。那方先控制了这些眼位，就能安全占领山上，等到火炮上山之后，局面就很容易打开了。

埃勒斯堡



这张图相对来说不是太蹲，只有侦查出对方主力动向合理防守，然后集结优势兵力突破对方防线。以东面出生为例，从 0 线下来到达 K0 拐弯，然后到达 K7 这个草丛。进草丛之前是一个凹地，不要担心被敌人点亮，WZ132 单草丛的情况下被点亮距离就是 78 米，对面过桥卡房子的车是不可能点亮我们的。然后火炮到 K 线清理掉桥附近的敌人后，就很容易突破了。

西面出生的眼车也可以同样方法进入 A3 的草丛，更可以反抢 K7 这个草丛。





快速升级攻略

编：Samtown　美：grass

游戏类型	MMORPG	运营公司	搜狐畅游
目前状态	公测		
官方网站	dpol.changyou.com		

《斗破苍穹 OL》的前期升级主要是任务、刷怪、日常副本、活动等，而伴随的进阶则是小说的精髓所在，从斗者到斗帝，其中进阶需要技能功法总和达到一定的数值，然后完成进阶任务方能进阶！游戏中完美展现吞噬异火、斗气晋阶、炼药成丹、斗气化翼等多种玩法，玩家将亲历萧炎从废柴崛起到称霸大陆的热血故事，就让我们为成就斗帝而奋斗吧。

1 ～ 30 级 晋阶斗师

出生地乌坦城的萧熏儿会发布主线任务，完成她发布的一系列新手任务就能帮助你掌握游戏的基本操作。达到 10 级即可以选择加入宗派，然后一直做任务做到 32 级石墨废墟的任务为止（提示：善于利用八极崩，可以加快你升级的脚步，八极崩释放所需能量每次升级都会补满）。达到 32 级，这时候可以把技能界面打开，每个职业都是 6 大项技能，为了经验利用最大化，我们优先选择经验需求较少的经验点，点到 9 星斗者（任务期间不要点技能，会断任务），就可以回乌坦城接进阶任务了！







进阶任务会让玩家去杀紫晶兽获得紫晶伴生源，实际上不需要打这个 Boss 的，直接到 Boss 周围采集就好了。完成任务回到乌坦交任务，那你就是一名斗师了。注：游戏刷怪有疲劳度设置，每天的疲劳度达到 20W 以后则刷怪经验减半，怪物不掉落任何物品（包括任务物品都不掉落）。单人每打一只怪的疲劳度是 100，六人组队打怪每打一只怪的疲劳度为 32 左右。所以想要刷怪获得经验最大化，必须组队刷怪。疲劳度每天 18 点刷新。

31 ～ 50 级 晋阶大斗师

角色达到 32 级后，可接任务中有 20 和 30 级的剧情任务，做完剧情任务会获得经验丹的奖励，然后接着做主线任务，大约到 37 级左右，接下来可以根据时间情况来选择了。晋阶到斗师，玩家可以有佣兵试炼、魂殿入侵和天墓试炼这三个副本可打，斗师阶别的玩家，每天可以分别参与一次单人副本。



佣兵试炼：每天的13点、15点、17点、19点、21点，在云岚山、青山镇、幽海湖、鹰翼峡四个地图刷出佣兵招募官，需最少三人组队（建议组满，打得快），队长点击进入，前期打佣兵真心要眼快手快，人太多。每天15次，每次刷新只会刷新一次。

魂殿入侵：每天的10点、12点、16点、20点、22点、24点，随机刷新在6大宗派地图，队长带队进入，每次刷新会在整点，15分钟、30分钟分别刷新魂殿喽啰，最好开双，经验很高。37级就可以开始做宗派任务了，每天60环的宗派任务（做的时候要领双，前20环还有额外双倍加成）。做任务期间不要错过19：30的家族活动。



天幕试炼：每天20：30的天幕试炼是必须要刷的。做完宗派、天幕，等级大约在41级。可完成40级剧情获得200W经验。等级达到43，然后开始清主线，恭喜你达到第一天目标45左右了！这时已经过了12点，建议不要去做宗门了，宗门是等级越高经验越高！组一个队伍到镇鬼山洞刷怪，一个效率队伍大约刷怪三小时就能刷到17W的疲劳，留3W的疲劳跟队伍一起去清主线任务，清完主线任务的等级应该达到48级左右了！离50级已经不远了，这时候不管是做宗门也好，还是刷爆疲劳直接刷到50级，加油吧。

提示：记住练级过程中千万不要点技能，达到50级再点。因为五星斗师，就会被人PK了，其他的你懂的。







技能达到9星斗师，接好任务，进入丹域进阶大斗师，此进阶Boss总共有两个技能，一个是反弹伤害，完全反弹三倍伤害；一个是群攻，大约会群掉自己血量的20%。知道技能就简单了，Boss每次反弹伤害，屏幕中间都会有黄字提醒，及时收手不要输出就可以了。群攻也一样，也会黄字提示，前期建议看到黄字还是跑开吧。这个Boss稍微注意点轻松过掉。交完任务那你就是一名大斗师了！



51～70级 晋阶斗灵

达到大斗师，多两个日常副本，魔兽山脉和墨家堡垒。每天分别可参加三次。而此时游戏世界通常会出现喊话“50+++一条龙的进组”，而所谓的一条龙就是魔兽山脉与墨家堡垒，还有傀儡斗技阁与魔焰宝库四个副本一起刷的意思。45～55可以去镇鬼山洞刷怪，56～70可以一直在万蝎山洞刷怪了，以每天在线6小时计算，大约半个月可以达到70级9星大斗师。



此进阶Boss共两个技能，一为暴风雪，覆盖性攻击可同时存在N个，只要在暴风雪范围内会持续性受到伤害，每次掉血10%；二为雪潮，全屏伤害技能，可在Boss释放此技能前到达Boss旁获得3秒无敌豁免！了解了技能后，当出现雪潮时玩家快速到达Boss身边获得三秒无敌Buff（雪潮技能释放前，Boss会蹲下，很容易判断），通过三秒无敌来进行输出，在无敌只有一秒时就跑，尽量不要处于暴风雪范围内！一轮一轮的循环，Boss也能轻松推倒。交完任务，斗灵达到！

结语

由于篇幅问题，只能介绍到这里了，斗王阶段的升级没有什么技巧，每天把该做的做完，能做的做完，然后刷怪。合理利用刷怪的疲劳度，就能有效快速的到达80级9星斗灵。怎么晋阶斗王等下次让笔者再给大家讲解吧。





编：Samtown　美：grass

传奇迷，一秒 24 种生活(中)

游戏类型	2D 魔幻角色扮演	运营公司	盛大网络
目前状态	开放性测试中		
官方网站	mir2.sdo.com		

不知怎的，经历过那个年代的人，从嘴里蹦出“传奇”，搞不好下一秒嘴里就有股香烟味儿；再一下秒就回到了几百平方米的网吧，一个人吃泡面，全网吧飘香；哥们烧猪升级了，三五个人互相吆喝吃烧烤；累了，肆意调转坐姿看着渣画质的电影消遣……一幕幕关于《传奇》的回忆影像，经过 12 年的潜意识播放，在不知不觉中已渗进了我们的游戏习惯与习气，每次鼠标与键盘的触碰都夹杂着下面的这些“传奇”味。我想，一款公布至今 12 年，注册人数 6000 多万的网游，每一句关于它的介绍都是废话，因为它早已渗透我们。所以如果 2013 年的你，在游戏时想要做、正在做、一直在做下面的这些事情，那么恭喜你，你也是这部名叫《传奇》电影里的 1 秒，电影 1 秒 24 格，以下讲述的是接下来的 8 格。

碟仙

这一格回忆，你想到了当年第一次手指触碰《传奇》光盘的温存。2001 年，在那个客户端多是光碟的时代起步，一路走来，你对所在城市的淘碟地图了如指掌，常去的门店兴亡也让你唏嘘感叹世间的变故。在这些将网络游戏、单机游戏转换成光碟的实体店里，不管已经重复过多少回，你总喜欢让指尖滑过每一张碟片，嘀咕“这碟的盘基气泡真多”之类的行话。到了网络化经营，你一口气订上让快递小哥倍感压力的一大箱碟片，又成了你最骄傲的时刻。你始终知道，在收片的终点，有一场场游戏盛宴，等待着。



游戏评论员

这一格回忆，你想到了为《传奇》写的第一篇游戏评论，你觉得自己和别人玩游戏有点不一样，因为你有太多的东西渴望表达，游戏的画面还在脑海里，笔尖和手指就开启了转化文字的按钮，几十个字的短评、几百个字的简评、千字以上的评测，或辛辣、或辛酸、或敏锐、或敏感，你用文字凝固那游戏的一瞬，也为自己，写下了注解。你不会尘封这些文字，它们将是一场没有终点的互动，给予你同样珍贵的认同与反驳。



周边君

这一格回忆，你想到了《热血传奇》推出过的几套纪念包装，而包装里分量十足的周边反倒是把游戏光碟绑架到了“买椟还珠”的田地。所以曾入手过的你顿悟：其实游戏光碟和游戏包装是两个世界！你开始不会对夜市摊头的粗制滥造，投去一瞥；你知道从纪念版、典藏版到限定版的周边内容取向；你会褒贬包装盒设计的缺憾与惊喜，你会指出并不是每一款游戏的高清重制与“黄金版”，都对得起它伟大的名字。但无论你做什么，你希望这么一天，懂游戏包装与懂游戏，成为同一件事。



独行侠

这一格回忆，你想到了当年独闯《传奇》的洒脱，回味那份“独自”，带来的从一个默默无闻的小透明成为传奇名人的成就感。所以如今的你



更坚信，无论是网游还是单机，游戏是一门孤独的艺术。你会在寂静的夜色中，细细咀嚼多数人点击“跳过”的游戏剧情，并为那些故事快乐与伤感；你会为自己订制一份计划，在一个悠长的假期，狠狠的挑战一把连续能玩多久游戏的极限。但是，你并非与世隔绝，只是那份“独自”，能让你与游戏更为亲密的相守。

抑郁的玩者

这一格回忆，你想到了自 2001 年至今的网游经历种种：爱过、痛过、笑过、哭过。对于游戏，你突生难以名状的厌倦。你看着电脑硬盘与日俱增的游戏图标一声叹息，你读着过往自己手写的攻略要点和网络杂文泯然一笑。你在内心深处自问这终日的沉迷，到底有何意义？你在游戏世界的这十几年自嘲这莫大的付出！“我已经玩得太多太多了，好吧，再玩完这最后一个游戏就收心！”。然而，一时、一阵、一日后，你又在某处，添上了新的“想玩”与“玩过”。



行动派

这一格回忆，你想到了许久前的一次《传奇》地面宣传活动，当年的你也只是偶然路过舞台，欣慰恰巧是自己熟知的东西。岂料数年后，你手指的颤抖已与你的血压成正比。你总是不停刷新着游戏活动的页面。这边有个网吧赛事活动，甭管能不能去，都点上“我要报名”；那边有个新游发布会，哪怕远在他方，也点上“我有兴趣”。你会为一个就近但冷场的游戏推广活动，逃课、翘班；更会为一次难遇的游戏嘉年华，远赴他乡。



口水军

这一格回忆，你想到了最古早的《传奇》交流版块，时至今日，还能通过关键字搜索查到当年有理有据的个人观点。你如学者一般追随游戏、捍卫游戏、质疑游戏。你从诸如 IGN 等国内外网站的榜单中，汲取谈资的养分，在漫长的积淀之后，带着一股战斗精神重估游戏的价值。你指摘《魔兽世界》的硬伤；你嘲笑《杀出重围》的矫情；你敢说光荣的游戏多数是狗屁；你认为《冤罪》才是错剩生于时的经典。你吵、你批，在无边的口水大战中，找到了游戏之外的无限乐趣。



网吧情节

这一格回忆，你想到了十多年前与《传奇》在网吧里的初次邂逅，你相信，对于某些游戏，烟味与泡面味袅绕的网吧才是唯一的真理。家庭台式机、个人笔记本中的游戏只是无奈的权宜之计。因此，只有那些网吧里，从墙壁上贴着的斑驳海报，露出海绵内胆的躺椅，才能唤醒你最狂热的偏好，在那里，你体验到的，不仅仅是过去网吧集体开荒时代的感触，你也真正找到了不灭的信仰，那是属于中国初代网游玩家，流连网吧的巨大热情。就在网吧里那一声声“好！上上上！”的吆喝中。



沾染过“传奇”味的玩家在游戏时往往带着一种狂热，不计后果的执著，或许，在很多身处其外的人看来，多少带着几分傻气，不过，在游戏，乃至更庞大的网络游戏中，傻气远比圆滑更有积极意义。而在接下来最后的 16 格回忆里，世人也将感慨倘若没有我们这些人，游戏作为一种后起的艺术形式，被广泛接受的时间，无疑会变得更长。

致敬，传奇迷。







编：Samtown 美：grass

还原格斗游戏本真乐趣

游戏类型	横版格斗竞技	运营公司	腾讯游戏
目前状态	热血内测中		
官方网站	xd.qq.com		

“老板，来一块钱的游戏币。”

“这个无限连招怎么玩的？教教我吧！请你玩几个币。”

“敢不敢跟我一样随机角色啊？”

曾经，大家拥挤在一个街机房中，热火朝天地打着格斗游戏，为KO对方而全神贯注地战斗着。那些年，纯粹的快乐让格斗类街机游戏成为玩家心中的永恒经典；随着时间的推移，街机“对手”硬朗的拳头已然变成温柔沧桑父亲的手，进副本、刷BOSS，点击冰冷的怪物和木讷的NPC也让内心充满热血的玩家与最本真的快乐渐行渐远。而我们依旧渴望能够酣畅淋漓地玩格斗游戏，这个愿望并没有随漫长的岁月磨灭，反而愈来愈强烈。如今，格斗游戏涅槃重生，从格斗街机升华为格斗网游，《炫斗之王》将为大家缔造一个格斗新时代，你将与亿万玩家一起酣畅对决，整个世界的玩家都有可能成为你的对手，准备好了吗？

玩家心目中的格斗网游

受限于屏幕大小，奔波于主城与副本之间，为了召唤兽与装备花费无数的时间和金钱，最后被一身极品的菜鸟踩在脚下？还是可以不用花费一分钱也不用担心装备落后，随时上线花上60秒就能纯靠操作与对手一争高下？

首款纯正格斗网游《炫斗之王》的研发团队表示，他们心目中的格斗网游正如后者，可以用三个词形容：“简单、热血、爽快。”而做出这样一款游戏，不仅是为了广大玩家，也是在实现他们自己的一个梦想：不必太费周章，就能与山水远隔或者客厅之中的同学、旧友连上一把，找回曾经的激情与快乐。

《炫斗之王》凭借独具匠心的格斗模式设计、自动匹配战网系统、酷炫时尚的画面制作、精雕细琢的游戏人物绘制、无缝爽快游戏连招手感等特点，吸引了网游业界、众媒体及格斗爱好者的关注，并获得了知名漫画家本杰明的鼎力支持。伴随着游戏的不断更新，本杰明与《炫斗之王》也在游戏美术设计等多个领域开展深度合作，使该作炫酷风格一再升级。《炫斗之王》作为首款支持Windows8移动平台的大型游戏，将一直秉承腾讯游戏“用心创造快乐”的品牌理念，为玩家打造纯正的格斗对战，还原游戏本真乐趣。







无主城无副本无骑宠

据了解，无主城无副本无骑宠一直是《炫斗之王》的核心特色。无论你是单机格斗达人还是网络FTG新手，在《炫斗之王》里都不用怕寂寞。喜欢对决的玩家，可以在PVP模式或最新的擂台挑战中施展漂亮的操作，从而感受热血激情的战斗快感。而热爱闯关的玩家，则能够在闯关系统之中参与由易到难的PVE格斗对决，享受酣畅连招体验。玩家在享受纯正格斗带来的紧张和刺激之余，独闯或是组队合力击杀BOSS不外乎是缓解压力的一种好办法。以寡敌众、以柔克刚，PVE闯关系统让每一位热爱格斗的武者体验到纯正格斗的另一种真谛。据悉，今后“50V50车轮战、神临模式”等多种有趣游戏模式也会陆续降临《炫斗之王》。

个性角色陆续登场 云飞火力全开

随着人气的提升，《炫斗之王》游戏更新的脚步不断加快。继来自QQ堂的小正太“酷比”化身格斗高手后，又一游戏角色热血来袭——4月2日，《逆战》中的人气角色“云飞”将正式登陆《炫斗之王》。作为炫斗中首个带刀带枪热血上阵的角色，云飞不但有着丰富多样的枪械必杀技与超杀，还会拥有特殊奥义“行动代号-D”。身着军用迷彩、手持沙鹰和锋利匕首的云飞酷味十足。

云飞是“黑色近卫军”（CRD Black Guards）中一名优秀的士官，他在完全不知晓的情况下，被父亲与CRD联手推上了CRD与枫集团明争暗斗的前线，成为炫斗大赛中CRD方面的军事安全指挥官。Desert Eagle手枪、SPAS-12霰弹枪、ATSL单兵火箭、正当防卫、三角突袭、高射炮等众多必杀技，配合超杀轰杀至渣、燃情岁月与奥义行动代号-D，将使角色干练狂放的特点与《炫斗之王》强烈的视觉特效、

流畅的动作快感充分结合，更多角色连技待玩家深入发掘。云飞同时具备远距离、近距离、回避与突进等技能招式，格斗对战中玩家适时的发挥这四种战斗风格的长处，将打出极其华丽的连续技。

《炫斗之王》中的角色大都有着自己鲜明的特点，人物模型几经雕琢，角色的招式动作细节也都经过精心创作。据透露，《炫斗之王》在人物造型设计上，主要是将酷炫与动画风格结合并力求符合国人审美。同时，《炫斗之王》招式的设计也将角色与其特征相结合来突出差异。







新场景"逆战港口"上演爆破大戏

为了给玩家提供更完善的格斗游戏环境，《炫斗之王》对游戏场景画面不断改进。"擂台争霸"新版本中，《炫斗之王》推出了全新"逆战港口"场景。据悉，场景中的直升机将与角色产生互动效果，逆战港口中直升机华丽的坠落场面也将使格斗玩家热血沸腾。同时，《炫斗之王》还开放了深圳擂台，玩家可以叫上朋友一起去线上擂台切磋，众多深度优化也极大限度地保证了对战双方公平、酣畅的游戏体验，从此决定胜利的不再是等级与金钱，而是智慧与操作。无装备无副本，迅速的判断和微操作才是擂主守擂的不二法门。





剧情补全计划蓄势待发

《炫斗之王》神秘的背景故事下，众多格斗角色将陆续登场，在他们之间发生的事件都有着紧密联系。据了解，为让玩家融入庞大剧情之中，《炫斗之王》将为此专门制作充满悬念的系列剧情连载漫画以补完和揭开炫斗剧情谜团。相信《炫斗之王》庞大、细腻的世界观设定会让格斗迷们热血沸腾。







编：Samtown　美：grass

EVE 复仇者
新资料片五大变革全解析

游戏类型	太空模拟	运营公司	世纪天成
目前状态	新资料片《复仇者》4 月 18 日上线		
官方网站	eve-online.com.cn		

《EVE-online》自从换了运营商后，玩家对其关注度也在不断提升，最近游戏终于引来了今年最大的一部资料片《复仇者》，更新的内容是前所未有的，尤其是在宇宙中的战斗，可以说颠覆了之前版本中玩家建立起来的规则。因此，本期栏目中小编为大家整理了所有更新中的五大游戏变革，包括了舰船平衡性、舰船防御体系、势力战争和 PVP 系统这些玩家普遍关心的系统。相信在阅读了以后，你会对《复仇者》宇宙中的战斗规则更加了解，同时也会带来许多全新的体验。

颠覆性的舰船平衡性调整

舰船的平衡性调整是这次《复仇者》资料片最大的亮点之一。自《复仇者》1.0 版本发布起，CCP 已经对 59 艘各类舰船进行了属性改动，有的是新增，有的是调整。而在 1.1 版本中的平衡性调整主要集中在一种类型的舰船，那就是战斗舰船的中坚力量——战列巡洋舰（以下简称战巡）。战巡是玩家在游戏中，尤其是战斗中使用最多最广泛的舰船类型，同时也是争议性最大的一种船舰，三种等级的战巡不仅对低级别舰船有着致命的威胁，高级别战列舰也对它十分头痛。整体上来说，就是这种战舰类型变得很通用，从而降低了其他类型船只的使用效率。于是本次游戏官方 CCP 公司重点引入了层级取消的概念；淘汰制约舰船发展的旧层级系统，致力使每艘舰船都具备生存能力并保持各自独有的可玩性。当然这首先就会从两艘目前被玩家誉为最好用的神级战巡“幼龙级”和“暴风级”的改动开始。

幼龙级



要说 EVE 宇宙中最受欢迎的舰船，幼龙级应该是不二之选。尤其是它结实的护盾抗性和回充，使它成为许多新人飞行员任务和战斗首选的战巡，有“肉龙”的美誉。而在新版本中，幼龙级用失去一个发射器座来换取双倍攻击加成，攻击潜力稍有提升，弹药使用量减少但伤害类型灵活度有所降低。HP 值也被减少到与其他战斗型战列巡洋舰相一致的水平，舰船质量适度增加。很显然这样的改动，降低了幼龙的防御力，还是为巡洋舰和战列舰之间提供坚实的中间地带，而又不僭越两边的任何一方。我们可能之后在会战中很难看到当年盛极一时的“幼龙队”咯。

暴风级



暴风级一直以来在战列巡洋舰榜中都位列前排，是 EVE 宇宙最受欢迎的 PVP 舰船之一。高船速、强力输出、超大电容量，使暴风级成为许多PVP活动的首选。新版本中减少了暴风级的能量栅格和火炮的能量栅格占用量，取消了一个之前经常被用来配能量中和器的高槽（炮台安装座），改为一个通用型高槽。它的 HP 值有所减少，质量也增加了，船体转向比之前要慢 0.2 秒。这些改变使暴风级变成了一艘真正意义上的游击船，而当它遭遇战列级别会战的时候就会变得更加脆弱。

甲抗体系崛起

随着越来越多的舰船被平衡性修改，EVE 目前防御系统的不平衡也变成了越来越大的阻碍。单挑和 PVP 小队战（还有大部分的 PVE）长久以来都倾向于护盾抗，游戏需要开始采取措施来纠正这一失衡现象。因此，在《复仇者》1.1 版本中，CCP 修改了装甲防御装备和舰船改装件的工作方式，新增了一项新技能和三种新装备。

装甲改装件

游戏取消了主动装甲防御改装件（辅助纳米聚合器和纳米机器人加速器）的舰船速度惩罚，并将其替换为装甲维修器增加 10% 能量栅格占用量的惩罚。这使得主动装甲抗的舰船能够更容易拉近与目标的距离，并使用短距离武器，同时也更加贴近舰船装甲维修器超载的理念。

装甲维修器

基于以上改变，游戏还降低了中型和大型装甲维修器的能量栅格占用量基础值。所有中型装甲维修器的能量栅格需求降低了 20%，所有大型装甲维修器的能量栅格需求降低 10%。

装甲附甲板

新增了一项技能，名叫装甲蜂窝化理论。每升一级，装甲附甲板带来的质量惩罚减少 5%。该技能可以减少装甲附甲板带来的负面影响，为希望专精被动装甲抗的飞行员提供途径。同时，还特别将 800mm、200mm 和 50mm 附甲板的质量惩罚减少了 20%，使飞行员在 HP 加成大一些的较厚附甲板和质量惩罚小一些的较薄附甲板之间有所选择。

辅助装甲维修器

《战火》版本中推出的辅助护盾回充增量器为护盾防御带来了新气象，允许飞行员在短时间内回充护盾，然后再装填注电装料来恢复满效率运行。我们想把这一玩法移植到装甲防御上，同时保持装甲防御的独特性，避免像辅助护盾回充增量器一样带来失衡问题。希望这个新装备能够受到装甲抗飞行员的青睐，特别是希望在快速战斗中最大程度发挥舰船效用的 PVP 飞行员。



宇宙中的单挑——决斗系统

在本次《复仇者》更新中，官方继续对游戏内违法机制的修改添砖加瓦，加入了一个新玩意儿：允许个体玩家之间合法开战，而又不会被标记为犯罪或是被统合部干扰，这就是决斗系统。在这之前，这种决斗也可以通过一种有点怪异的“丢箱子”方式进行：如果你“偷取”了别人扔出的箱子中的物品——哪怕是一发弹药，都会使对方可以合法攻击你。这种方式被用来创造1v1战斗的机会，也可以用来引诱别人先攻击你，玩家们甚至还用这种机制在高安区组织格斗比赛。



这个系统的运作其实非常直截了当，它基于《复仇者》1.0版本中的新违法判定机制而设计，允许玩家向同一地点（在同一空间站中或在太空中接近）的另一位玩家发出决斗邀请。被挑战的玩家会收到通知，并有一段时间（目前是30秒）来决定是接受还是拒绝（这有点像邀请私聊的机制）。如果被挑战者拒绝了决斗（或是在规定时间内没有作答），则什么事都不会发生；反之如果他/她接受了决斗，双方会进入为时5分钟的“限时战斗”状态。此时，违法判定系统将会关注外界干扰（例如惩罚中立方的遥修，并会根据装备的激活来延长交战时间）。如果双方是在太空中决斗，那么附近的其他人都会收到通知，提醒他们有一场荣誉之战正在打响！如你们所愿，决斗只能在高安和低安地区进行，因为在0.0和虫洞星系玩家们已经有大把的机会可以不受干扰地战斗。

势力战争不再鸡肋

在新版《复仇者》中，官方将针对势力战争做如下调整：鼓励PVP，去除那些让玩家消极互动的机制；对势力战争的奖励系统做平衡性调整，目前系统给予的奖励对于相应的投入而言过于慷慨；提供新的手段，让玩家对帝国领土争夺战更投入更有热情。之前由战场控制级别产生的忠诚点商店物品价格折扣，将被替换为忠诚点奖励的提升。这是为了鼓励玩家保持星系的升级状态，而不是在某一天“突然拉高”战场控制级别去获取廉价物品。通过长期夺取、控制及升级领土（而不是只在周末去升级星系），你将获得最大收益。忠诚点奖励具体将被提升到5级左右的档次。所有忠诚点商店里物品的价格都将维持在3级左右的档次（也就是《战火》前的水平）。

原先的奖励系统如下：

1级：忠诚点商店物品价格贵4倍，忠诚点获取量不变

2级：忠诚点商店物品价格贵2倍，忠诚点获取量增加5%

3级：忠诚点商店物品价格与《战火》前相当，忠诚点获取量增加10%

4级：忠诚点商店物品价格便宜2倍，忠诚点获取量增加15%

5级：忠诚点商店物品价格便宜4倍，忠诚点获取量增加20%

新的奖励系统如下：

1级：忠诚点获取量减少50%

2级：忠诚点获取量不变

3级：忠诚点获取量增加75%

4级：忠诚点获取量增加150%

5级：忠诚点获取量增加225%

增加星系升级的成本，减少星系遭受进攻时造成的损失。之前进攻一个站点，玩家获得的忠诚点奖励是该星系领土级别所需点数的50%。新版本中，我们将这个数值降到10%，并且增加升级星系所需的忠诚点总量。这虽然会使升级星系所需的忠诚点提升大约一倍，但是被攻击时，它们的降级速度也将慢10倍。



以前的升级成本：

1级：10,000忠诚点

2级：25,000忠诚点

3级：45,000忠诚点

4级：70,000忠诚点

5级：100,000忠诚点

缓冲池：150,000忠诚点

新的升级成本：

1级：40,000忠诚点

2级：60,000忠诚点

3级：90,000忠诚点

4级：140,000忠诚点

5级：200,000忠诚点

缓冲池：300,000忠诚点

好人？or坏人？违法判定系统变革！

新违法判定系统的一个核心概念就是标记。我们将通过一个标记系统，将行为与后果分隔开来。对每个人物，官方都将追踪这些标记。做出特定行为会导致你（也许还有其他人）带上一个或多个标记，而这将对你与你周围的人产生后果。标记永远只针对个体而言，不会再有那种位于两个个体之间的关联性标记了，官方要确保你随时能知道你目前带有的标记。它们分别是：PVP标记、嫌犯标记及武器标记。每个标记还带有一个圆环形倒计时器。

有些行为会让你背上一个长时期的标记。例如，对一个玩家启用炮台将使你背上一个PVP标记。只要你有相关的武器在运转，计时器便会一直保持初始时间，不会开始倒计时；直到最后一个相关装备不再运转，计时器才会开始倒计时，而如果再重新激活装备则毫无疑问会重置计时器到初始时间。另外一些行为则是瞬时性的“单一”事件，比如窃取货柜中的物品，或者遭立体炸弹袭击。在此类情况下，你会立即获得相应标记且倒计时也会同时开始；再次触发类似的事件会重置计时器。多数情况下，对一个玩家使用辅助性装备将导致你继承其所有的标记；如果他有一个时间比你长的倒计时标记，你也将继承它。帮助一个武器标记倒计时30秒的玩家将使你也获得一个为期30秒的武器标记（只要你目前的武器标记时间小于30秒）。对于两艘互相遥修的后勤舰，新系统不会让它们处于一个永远逃不出的标记死循环（只要它们自己没有进攻行为），而会让它们继承各自正在帮助的战斗舰船的倒计时。总而言之，后勤舰应该能和他们的战舰队友同时跳星门。



www.doc88land.com

编：X先生　美：咖啡

攒机月月谈　网吧配置专题

最近有读者来信，表示对网吧电脑的配置非常感兴趣。网吧的电脑从早用到晚，还经常通宵，是电脑中的苦力强。被网吧老板看中的硬件一般都比较耐用。有些玩家经常去网吧，也习惯了那里的外设配置，所以想最好家里也用一模一样的装备。这一期栏目就为大家介绍一下网吧常见的配置。

X先生趁周末走访了六七家网吧。包括市中心的高端网咖和郊区的“数字信息中心”。以下摘录其中比较有代表性的几套配置。总体来说。网吧电脑的配置并不是太高端，但是它们的长处在于省电、耐用、性价比高，维护方便。

网吧两元休闲配置

CPU：AMD Athlon(tm) 64 X2 Dual Core 处理器 4600+（双核2线程）
主板：GIGABYTE GA-MA78LM-S2 (SB750/SB710)
内存：1 GByte，DDR2，双通道
显卡：NVIDIA（英伟达） GeForce 210 (GT218)，128MB
显示器：SAMSUNG SyncMaster 910
声卡：NVIDIA（英伟达） GT218 - High Definition 音频设备控制器

X：这套配置发现于开业好几年的老网吧。显示器是一款19寸的三星910。鼠标键盘都是杂牌，也不用说。AMD 4600+是早期双核心主频2.4的一款芯片，其实性能也还行，就是发热比较厉害。使用的GF 210显卡只有16条渲染管线，在3D游戏中表现很差，甚至比不过现在一些集成显卡。它128的显存规模和64bit的位宽现在看来几乎可笑。当年也就是入门配置而已。

总体来说这电脑现在要重新配一台出来也很难。两条512MB的DDR2内存在旧货市场都很难找到。它只能算是淘汰前发挥余热的老古董。这样的电脑其实是网吧四年前淘汰下来的旧机器，只用来看看视频，聊聊天，打打牌。《魔兽争霸》和一部分对画面没要求的网页、网络游戏也能运行。


获得信息和娱乐是每个人天生的权利


即使是古董机也能发挥余热

网吧三元大堂配置

CPU：Pentium(R) Dual-Core CPU E6300 @ 2.80GHz（双核2线程）
主板：GIGABYTE P43-ES3G（英特尔 P43 (Eaglelake-P) + ICH10 Consumer)
内存：4 GB，DDR2-，双通道
显卡：NVIDIA（英伟达） GeForce 9800 GT (G92, 65nm)，1GB
显示器：长城Great Wall m205
声卡：英特尔 ICH10 - High Definition 音频设备控制器 [A0]
鼠标：达尔优 网吧专家 神定狐
键盘：双飞燕 -- 劲舞飞

X：这套配置的游戏性能不差。2.8双核心的E6300芯片在游戏数据的处理方面不会有多大压力。4GB的双通道内存给整机的流畅运行提供扎实基础。1GB版本的9800 GT显卡是那一代显卡中的佼佼者。它虽然比不上目前的主流显卡——核心频率慢、显存频率慢，不支持DX11而且功耗较高——但用9800 GT玩一些大游戏是完全没问题的。大部分的3D网游还可以开高特效。显示器选择的是长城M205。虽然牌子不响亮，三四年前它是个价格非常实惠的20寸显示器。网吧电脑的外设消耗很厉害。达尔优网吧专家鼠标应该是前几年新换过的一批。双飞燕的劲舞飞键盘也应该是音乐舞蹈类游戏流行那一年配备的外设。

网吧大堂里的电脑是最操劳的机器。这样的配置看起来还能再见坚持个一两年。玩网游或者和朋友《英雄联盟》开黑都是很好的选择。



一代神卡9800Gt 多年后风头依然在


和兄弟们在网吧里吼最畅快

网吧四元游戏配置

CPU：Pentium(R) Dual-Core CPU E6600 @ 3.06GHz（双核2线程）
主板：GIGABYTE P45T-ES3G（英特尔 P45 (Eaglelake-P) + ICH10 Consumer)
内存：4 GB，DDR3，单通道
显卡：NVIDIA（英伟达） GeForce GTS 450 (GF116)，512MB
显示器：SAMSUNG SAM062A
声卡：NVIDIA（英伟达） GF116 - High Definition 音频设备控制器

键盘：多彩 Delux M388
鼠标：多彩 Delux K9000

X：有些网吧分成A区B区，有不同的收费标准。一般玩游戏追求爽快，追求不卡的同学都会愿意选择更新更好的机器。四元游戏配置区域的电脑和三元区域的差别主要就是用了新的显示器和新的显卡。芯片方面依然是简朴的双核 E6600 3Ghz，仅仅比 E6300 好一点点。内存用了单条速度更快的 DDR 3 代 4G，说不定以后会再加一条内存，组成 DDR 3 的双通道。显卡是中端的 GTS 450。它不能说有多么强力，但基本能运行这两年的游戏。鼠标键盘是多彩的 M388+K9000 套装，仅售 80 元，外观和手感上还挺适合玩游戏，被用于网吧游戏电脑不意外。

不过请注意，小编在某个网吧检测硬件的时候，发现它的四元区机器有两种配置，一种显卡使用的是 GTS 250 配合 2GB 内存。同样的收费，不同的配置，不知是偶尔的无意差错，还是原先就有安排。总之如果常去网吧就会有经验：某几台机器特别卡，某几台机器特别顺，就是遇到了这样的情况。



多彩的这套键鼠虽然价格便宜，视觉外观倒很不错


这款震动耳机价格便宜，音乐较弱，游戏不错

网吧五元高端配置

CPU：英特尔 酷睿 i3-2120 CPU @ 3.30GHz（双核4线程）
主板：戴尔 OM5DCD（英特尔 H61 (Cougar Point)）
内存：4 GB , DDR3 , 单通道
显卡：NVIDIA（英伟达） GeForce GTX 550 Ti (GF116) , 1GB
显示器：戴尔 P2312H
声卡：NVIDIA（英伟达） GF116 - High Definition 音频设备控制器
键盘：Noppoo 青轴
鼠标：Tt eSPORTS Black
耳机：Somic G909

X：一般网吧里很少有5元每小时的收费标准。这是某“网咖”里发现的配置。I3-2120 是双核心4线程的芯片，价格不高，但是游戏性能已经接近 i5。单通道的 4GB 内存也是这个阶段考虑价格后比较好的内存选择。显卡方面它使用了 550Ti。这款显卡虽然不是最新的热门产品，但是它的底子是 DDR 5 显存，1GB 显存容量。192Bit 显存位宽 900 核心频率。550Ti 的指标和目前最新的显卡属于同一个时代，同一个性能集团，却只需要八百元的价格，实在是有高到爆的性价比。显示器方面 23 寸 1080P 的戴尔也是有着稳定的口碑。P2312H 由于缩减了 HDMI 接口，价格也更加实惠。适合网吧这种不怎么需要额外拓展接口的场合。

在外设方面，这套配置并没有选择一线大品牌，而是选择了一些有着出色技术实力，正处在品牌塑造推广阶段的厂商。Nopppoo 的价格并不高，但作为机械键盘肯定比普通键盘耐用得多。机械键盘的手感和普通键盘也完全不在一个档次上。Tt 的竞技鼠标采用激光引擎，触感和操控感都相当出色。硕美科 G909 是专为游戏设计的震动耳机，虽然在低音量和音色方面都不行，但最适合游戏中各种火爆音效，而且还有着不错的声音定位能力，价格还超级便宜。

综合而言，小编看了这套配置后不得不赞叹专业网咖的运营老板对硬件确实有着独到的理解。这样的配置都是目前市面上可以买到的货，如果玩家你最近需要配电脑不妨考虑类似的选择。无论是跑最新的游戏大作，还是多开玩网络游戏，它都能胜任。同时，它的价格也是控制在合理的范围内。


网咖里的环境干净，还能点饮料喝

其他网吧配置

除了以上收集到的一些和游戏性能息息相关的配置。网吧电脑的机箱和电源其实也都很有特色。网吧的机箱一般都是放在柜子里不见人的，所以根本不讲究外观和功能，有些光驱接口都不需要。网吧的电源则强调保修，一般是 500W 以下的入门级电源，省电就是省钱。

另外绝大多数网吧都会配摄像头和耳麦。除了5元区提到过的那款震动耳机，其他都是普通的低价值耗材。如果玩家打算买来自己家用，可以随意由自己的喜好选择，反正一分价钱一分货，同等价钱差距不大。

综合而言，小编看了这套配置后不得不赞叹专业网咖的运营老板对硬件确实有着独到的理解。这样的配置都是目前市面上可以买到的货，如果玩家你最近需要配电脑不妨考虑类似的选择。无论是跑最新的游戏大作，还是多开玩网络游戏，它都能胜任。同时，它的价格也是控制在合理的范围内。

电攻百科 网吧无盘系统


省下的硬盘钱可以用更好的服务器

以上的配置中，完全没有提到硬盘。因为现在大多数网吧的电脑是没有安装硬盘的。操作系统和游戏并不是存在本地硬盘里，而是通过网络结构，统一放在服务器上。这样一方面可以节约机器的硬件配置成本，另一方面所有的维护工作都基本集中于服务器上，方便游戏更新。

网吧无盘系统的结构是客户机通过网络连接服务器内的超大容量硬盘，并利用硬盘内的系统镜像启动。服务器一般配置较好，内有一个速度快，容量高的硬盘。有的服务器使用专业的服务器。客户机就是大家普通使用的电脑，没有硬盘。网吧里的局域网一般是千兆级别的快速网络，载入游戏的等待时间也不会太久。

时尚数码

散热专题

编：燥热不安的 X 先生　美：咖啡

超频三 蝴蝶 S125

参考售价：180 元

超频 3 蝴蝶 S125 散热器，采用蝴蝶片形设计，加大散热面积，提升整体散热性能，造型独特、美观；搭载的 4PIN 包胶减震风扇，支持 PWM 功能，散热静音两兼备；3 条 8mm 热管采用 HDT 工艺，强悍性能满足骨灰级玩家需求；鳍片两侧折叶设计，有效防止漏风现象产生，散热更均匀。全平台扣具设计，支持 Intel LGA2011 和 AMD FM1 FM2 最新平台，免拆主板，轻松安装。预计寿命 30000 小时。性价比突出。


立式风扇让风道线路更自由


俯瞰是像蝴蝶一样的造型


铜管贴合芯片

X：夏天到了，大家机器总会有散热的需求。如果在购机时买入盒装芯片，同时也不玩超频，那么一般自带的散热器已经够用。如果对散热有更高的要求，或者是散热器日久积攒了灰尘也可以考虑换一个散热器。有些老电脑越用越卡，除了软件方面的原因，机箱内部散热器积攒灰尘，散热不利，整机运行温度过高也是一个很重要的因素。

九州风神 M6

参考售价：未知


主风扇巨大

这款散热垫的定位是“非同凡响”的出色音质。M6 采用了时下顶尖的 2.1 多媒体系统，特色设计的减震腔体可保证 M6 在呈现完美高音的同时，与高声波零共振，音质零干扰。标准 3.5MM 音频接口，即插即用。M6 同样选用了安全性更好，稳定性也更佳的内磁式扬声器，漏磁少，失真比较小，对笔记本及使用者无损害。作为一款附加价值十足的笔记本散热器，M6 不但可为使用者提供极佳的游戏音效体验，外观上也更契合游戏设计风格。

X：夏天快到了，笔记本电脑的散热问题也需要重视。这款产品的外观绝对够酷。但是也有些笔记本已经带有高质量的音箱系统，不再需要散热器拓展功能。如何取舍还是看玩家自己的喜好。

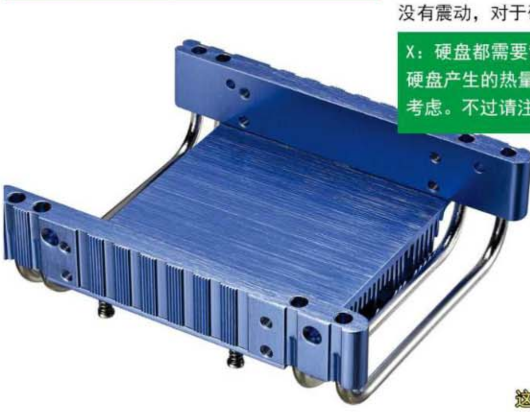

侧面有着跑车一般的线条，个性十足，够游戏味儿

九州风神 冰封 200

参考售价：80 元

九州风神冰封 200 散热器适用于标准的 3.5 英寸硬盘。采用四根高性能纯铜热管设计，散热性能突出，瞬间带走热量。专利减震设计，提供更为稳固的散热保障，最大限度降低产品噪音。没有风扇，没有震动，对于硬盘提供的保护也可以延长预期的平均使用寿命。

X：硬盘都需要散热吗？一般情况是不需要的。但硬盘也是电脑中的一个发热大户。高速运行的硬盘产生的热量如果聚集在硬盘仓附近，也可能对机器的稳定运行产生影响。玩得精的同学可以考虑。不过请注意，它对机箱光驱托架方面的装配会有要求。





这款散热器同时也是保护支架

酷冷至尊 海神 120XL

参考售价：578 元

海神 120XL 一体式 CPU 水冷散热器是酷冷至尊“海神”系列水冷高端产品。设计采用全铜底座拉丝工艺，38mm 加厚水冷排，双 12cm 长寿命静音智能风扇。此款散热器效能优秀。高效散热水排：铝制水冷排，折叶式鳍片工艺增加散热面积有效提升散热性能。免维护设计：安装即可使用，一体式冷却系统，出厂预灌装冷却液。工业级密封技术，确保使用安全。长寿命陶瓷轴承：较低的摩擦阻力，更高的速度和加速能力以及更强的硬度来保证水泵达 70000 小时的使用寿命。


液冷直接把 CPU 的热量带到机箱外

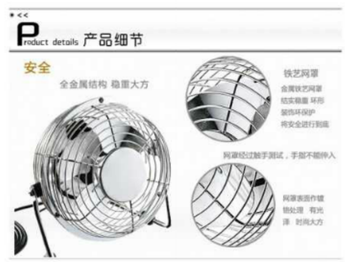

芯片接触面看似普通实则有着高技术

X：液冷系统不是专属于高端玩家的 Geek 工具。大众对液冷系统的门槛不是在价格上，而是在观念和后续维护上。一些免维护的液冷系统上市后，普通玩家在这方面也有了更多的选择。不过请注意，水冷系统一样是有风扇和马达的，并不是所谓的彻底静音。

山业 Toy50 风扇

参考售价：129 元


简单的结构一样可调节角度



山业的 USB 风扇采用超静音设计，可直接插在电脑的 USB 口上。风扇角度可根据需要调节。整体全部金属材质，结实耐用。风扇背后设置有开关键。网罩经过触手测试，手指不能伸入。表面作镀铬处理，有光泽，时尚大方。加厚的铝叶片不易变形，切风强。

X：桌面 USB 风扇的技术简单。市面上可以找到大量的同质产品。山业的这个风扇制冷精良。它不仅是可以对着电脑吹，也可以对着人吹。但使用的时候注意不要长时间的对着手腕或者脖子等关键部位，以免着凉。宅男特别要注意保护手腕啊，咳咳。

iDock N7-4 铝合金笔记本散热器支架

参考售价 :179 元

铝合金是良好的散热材质，此产品铝合金厚度 2.5mm，结实牢固且自主热效果非常好。双 14cm 蓝光超静音大风扇，风扇直径达 14cm，两个大风扇并排，散热无死角。人体工学设计，8 级高度调节，把笔记本屏幕调到与您的视线相平。减少长期使用笔记本电脑带来的颈椎病肩周炎等职业病。掌控高度，舒适自在。多功能 USB 接口，读卡器带 3 个 USB 2.0 HUB 作扩展使用，当您的笔记本电脑的 USB 接口不够用的时候，可以把一些外延设备连接到此散热器的 USB 接口上使用。读卡器支持 SD,TF(Micro SD) MS 卡。


多档可调节的高度让显示器位置符合玩家习惯


表面设计时尚美观

X：笔记本散热器除了简单散热还有一个重要功能就是调节显示器的位置。这样的设备玩家看电影或者打游戏都不容易疲劳。但也有部分用户表示笔记本长期处在一个斜悬角度太大的位置，受力不均匀，会对硬盘和下半部分键盘不好。购买使用的时候还需注意。笔记本散热器上的各种拓展接口对使用也有一定帮助。

www.dooland.com



编：samtown
美：哈秋

看Ni妹



色汤叔私家侄女阿竹

御萌珍藏



读者注明“四阿哥”发来微信说：之前杂志中介绍的“怪蜀黍家的好萝莉”，初看还以为真是阿汤叔家里的妹纸秀呢，结果还是日本的，又被大叔忽悠了……好吧！为了帮自己正名不是骗人忽悠，本期栏目把我家的老底都挖出来了！如假包换的汤叔私家御萌侄女闪亮登场！！我家阿竹音轻、体柔、娇小，外表上看最多也只是个16岁的三好萝莉，目前还没有男朋友，同学们谁要是想找私人家庭教师的话可以发电攻微信官方平台给大叔，你们都懂得哦……

个人档案

中文名：陶梦竹
昵称：阿竹、梦梦
生日：1991年9月9日
星座：处女座
血型：AB
出身地：上海
毕业院校：上海商学院
爱好：美术，钢琴
职业：实习美术教师
事务所：李文斯顿国际学校








这是大叔最喜欢的一张哦




想找住家老师吗？

大家可以叫我Jane，高中的时期看了简爱，先看了电影，后来又细细读完了整本书，很感动整个故事，也很欣赏书中的Jane的品质，所以选了这个名字。我是一名艺术生，从小学习美术，大学里也是美术系的。因为很喜欢学校的生活，喜欢那份简单，规律，快乐的生活，所以毕业后在一家国际学校做美术老师，现在工作快一年了。我最喜欢玩的游戏是RPG系类游戏，还有《植物大战僵尸》和《大富翁》。印象最深刻的就是《仙剑奇侠传》了，那是我玩的第一部RPG游戏，在一年暑假，不分昼夜的去通关，第一遍玩一共花了2、3个月的时间才打完。后来出了画质更加精美的版本，大学的时候又兴致勃勃的玩了一次。我还很喜欢玩塔防类游戏，不得不提形象超级可爱，关卡有多的《植物大战僵尸》了，那时我们寝室的女生都在玩，也很快传染了周围寝室的女生都下载的这款游戏。


短发的大头照自拍哦




复古的nikon 单反相机亮了

我现在在国际学校教美术，在西化的教学环境中，也带给我不同的对于教学和艺术的观念。西方学校的教学制度我很欣赏，我们没有应试教育，课程安排就像大学里的选学课，你自己选择你想要学习的科目，时间到了就进那个老师的教师学习就行了，所以学生的学习热情自然很高。学校里有各个肤色的学生，他们来自不同的国家，也带有他们对艺术不同鉴赏能力和创造能力。这个学期我的课程名称是亚洲艺术，有三个课题，分别是工笔画，剪纸，茶艺。学生非常感兴趣，也有较多的作品贴在了艺术橱窗中。




阿竹的美人鱼自画素描

编：阿宅　美：grass

动漫生活铺

进击的巨人
久违的王道

那一天，人类回想起了受那些家伙支配的恐怖，以及被囚禁在鸟笼里的屈辱……





阿宅觉得现在的动画真的无药可救了，近年来制作方把卖萌发挥到了极致，萝莉卖萌、御姐卖萌、正太卖萌、尼玛连大叔都开始卖萌了！除了卖萌还会什么？

直到这部作品的到来——《进击的巨人》，继三大王道战斗作品之后又一神作。

角色设定

艾伦·叶卡



声优：梶裕贵

15 岁，身长 170cm，体重 63kg

本作的男主角。15 岁（835 年生）。拥有强韧的精神力与非凡的行动力，对墙壁外的世界拥有比任何人都要高的憧憬。

故事之初（845 年）居住的城镇被未知的“超大型巨人”袭击，“玛利亚之墙”城门遭其脚踢破坏，巨人因而进入第一道城墙区猎食人类，目睹母亲遭巨人吞食后，立誓要消灭所有的巨人。

对人格斗术相当厉害，在调查兵团中对人格斗术成绩获得了仅次于三笠的第二名。第 104 期训练军团第 5 名毕业。希望能加入调查兵团。在“罗塞之墙”南部的托洛斯特区防卫战中，为了救阿尔敏而被巨人捕食，于巨人体内时巨人化能力觉醒。在托洛斯特区夺回后，曾一度被送上军事法庭对其威胁性进行审判。最后在半强迫的情况下加入调查军团并加以观察。

三笠·阿卡曼



声优：石川由依

15 岁，身长 170cm，体重 68kg

本作的女主角。15 岁（835 年生）。由于身为艾连的青梅竹马之故，两人经常一起行动。沉默寡言、表情稀少的美少女。第 104 期训练兵团第 1 名毕业。拥有优秀的身体能力与战斗技术，一人的表现就足以与 100 名士兵匹敌。[3] 为了和艾连一起行动，希望加入调查兵团。在 9 岁时曾被绑匪绑票，双亲亦被绑匪杀害，后来被艾连救出，自此之后便一直寄居在艾连家中，并把艾连视为“最重要的亲人”。于漫画第 21 话中最终选择加入调查兵团。

阿敏·亚鲁雷特



声优：井上麻里奈

15 岁，身长 163cm，体重 55kg

艾连与米卡莎的儿时玩伴。15 岁（835 年生）。缺乏体力，身体能力也不高，本人说过，“我的体力比别人差... 能够通过毕业模拟战斗测验，已经是奇迹了...”。以清晰的头脑与丰富的知识，在课堂上得到了顶尖的成绩。自己希望加入调查兵团。在“罗塞之墙”南部的托洛斯特区防卫战中，利用自身的判断力及决心成功的说服了达特·皮克西斯总司令，从而保住了自己和艾连、米卡莎的性命，并促成托洛斯特区夺回战。于漫画第 21 话中最终选择加入调查兵团。

莱纳·布朗



声优：细谷佳正

年龄不详，身长 185cm，体重 95kg

第 104 期训练兵团毕业生的 No. 2，现为调查兵团新入生。

少年老成的新兵，身体高大，十刃中地位颇高，战斗技术很强，为了保护人民即使面对再大的危险也会勇敢地冲上去，懂得士兵的职责，看不惯其他士兵的偷懒，和艾伦关系很好。经历过五年前的灾难，见识了巨人的强大。说自己有不能扭曲的东西，就是回去那个回不去了的故乡。与女巨人战斗战斗后安全逃脱，让对其的评价是“三笠太强势导致忽视了他的存在吗？他也是个

出类拔萃优秀并且值得信赖的家伙啊。”

实际身份为铠之巨人，与贝特霍尔德、阿尼是一伙。在第 42 话暴露身份，和艾伦等人在城墙上战斗起来。

贝特霍尔德·胡佛



声优：桥诘知久

年龄不详。身长 192cm。体重 81kg。

第 104 期训练兵团毕业生的 No.3，现为调查兵团新入生。

莱纳的老朋友，经历过五年前的灾难，见识过巨人的强大，与莱纳一同逃走到 Wall.Sina，所以以成为宪兵为目标而努力，掌握了一切的技巧，在众多士兵中最有潜力的一个。但缺乏积极性，经常将事情推给其他人。

实际身份为超大型巨人，与莱纳、阿尼是一伙。同与第 42 话暴露身份，一起对抗人类。

阿尼·利昂纳德



声优：嶋村侑

年龄不详。身长 153cm。体重 54kg。

第 104 期训练兵团毕业生的 No.4，现为宪兵团新入生。

三无少女，平时总是一副不爽的表情，实际上是由于亲眼见到父亲拼命努力却得不到回报之后，对于人类的天性感到绝望，以宪兵为目标，虽然明知道这样下去人类只会灭亡，但是却拼命逃避着这个现实。嘴上总说不喜欢父亲，事实上却十分重视父亲的愿望。格斗能力超强，对艾伦很有好感。

实际身份为女巨人，反抗调查兵团的合围后，现已被包裹在坚硬的水晶外壳中，其他情况不明。拥有第七刃马可的装备，应该知道马可的死因。

利威尔



声优：神谷浩史

年龄不详，身长 160cm，体重 65kg

调查兵团兵长。超·精锐部队的王牌，实力强到逆天，号称人类最强，此人的战斗力相当于一个旅。

虽然有洁癖，但是在部下临死前，还是会抓着部下沾满鲜血的手，让其安静的离去。

据说曾经是街市上很有名的流氓，但是莫名的就被艾维尔团长（调查兵团）带回去，投降并服役于调查兵团。很服从上面派下来的命令。

巨人



在 107 年前（743 年）突然出现，将人类捕食竭尽、如谜一般的存在。正如其名，拥有身高大约 3m － 15m 的巨大身体，大部份以男性的体格存在。身体上没有生殖器官，因此繁殖方法并不明确。拥有极高的体温。生命力非常强韧，即使受到头部被轰飞的攻击也能在 1 － 2 分钟内再生。唯一杀死巨人的方法是攻击枕骨下方的后颈部位，当此部位受到严重损伤后，巨人就无法再生并且死亡。而死亡的巨人则会蒸发消失。

其基本行动原理就是捕食人类，且对于人类以外的生物毫无兴趣。似乎不具备任何智力（曾有巨人和一名调查兵团的士兵沟通过），不会穿上衣服，也不会使用任何工具。虽然行动上主要是捕食人类，但在 100 年以上没有人类可供捕食的情况下依然能够继续存在，也就是说巨人事实上并不需要进食以维持生命，因此可推断捕食人类这行为只是单纯的杀戮。对于人类的存在有一种未知的感觉方法，通常种一般会被多人集中的地方吸引。

原因不明的，肉体组成物质密度相当低，体重远比看到的轻。

根据最新的连载所暗示，所有的巨人似乎是由人类所变化而来的。







神还原的 cos

编：阿宅　美：grass

东瀛宅急便

海贼无双 2

发售日期： 2013 年 3 月 20 日
对应机种： PS3、PSV



本作的推出有点出人意料，毕竟和前作之间的间隔不到一年，而前作剧情已经到了“顶上战争篇”，漫画原作的进度根本不足以支撑本作的剧情模式。这就造成本作采用原创的 IF 剧情，并且取消了前作主打的冒险关卡，使剧情模式的代入感大幅下降，而缺乏变化的关卡设计业容易让玩家感到厌倦，游戏体验反而不如前作。好在游戏加入了大量的可操作角色，其中自然系果实能力者的各种夸张无耻的招式绝对能让人体验到那种“超无双”的爽快感。大家大可把本作当成资料片，至于新世界篇章的剧情，还是等待《海贼无双 3》吧。

风格系统

本作新引入的核心战斗系统，在角色头像旁边会有一个风格槽，当风格槽蓄满后，按下 R 键即可进入风格状态。

进入方格状态后角色的攻击力能力得到大幅提升，其实玩过前作的玩家可以将风格系统当做持续性必杀技看待，或者是当做很多其他游戏中的爆气状态。想路飞、艾斯等人的风格状态就和前作中的持续性必杀技完全一样。而一些自然系果实能力者在进入风格状态后会免疫一切普通攻击，只有同样进入风格状态的对手才能造出有效打击。

风格状态分为力量型和技巧型，在选人画面中玩家可以根据角色旁边的图标判断。其中‘红色刀剑’图标为力量型，“蓝色鞋子”为技巧型。



力量型

1. 路飞、艾斯、蛇姬、白胡子能发动霸王色霸气，发动后会削减周围敌人体力，并让杂兵进入眩晕状态，配合技能“王の资质”可以震晕敌将。
2. 强化特定招式的性能。
3. 提示攻击力
4. 普通攻击无法对其造成有效伤害。
5. 攻击时更容易让敌人进入气绝状态。



技巧型

1. 强化特定招式的性能。
2. 攻击速度大幅提示。
3. 冲刺动作可以破坏敌人防御，并且带有攻击判定。
4. 减缓周围角色的行动。









全人物出现条件

截至目前：可操作 37 人
路飞：初始既有
娜美：序章－第 2 关
斯摩克：序章－第 2 关
弗兰奇：第 1 章－第 1 关
甚平：第 1 章－第 2 关
布鲁克：第 1 章－第 3 关
乔巴：第 1 章－第 4 关
不死鸟：第 1 章－第 4 关
青雉：第 2 章－第 1 关
佩罗娜：第 2 章－第 2 关
汉库克：第 2 章－第 3 关
艾斯：第 2 章－第 4 关
暴君熊：第 3 章－第 1 关
鹰眼：第 3 章－第 2 关
Mr.0：第 3 章－第 3 关
罗宾：第 3 章－第 4 关
乌索普：第 3 章－第 4 关
巴基：3 第章－第 5 关
索隆：第 3 章－第 6 关
香吉士：第 3 章－第 6 关
卡普：第 4 章－第 1 关
罗：完成 伙伴模式（进入单人模式后第 2 项）
白胡子：完成 伙伴模式（进入单人模式后第 2 项）
艾尼路：最终章－第 1 关
黄猿：最终章－第 1 关
赤犬：最终章－第 2 关
黑胡子（单能力果）：最终章－第 2 关
黑胡子（双能力果）：商店购买，然后完成该角色故事模式
2 年前草帽一伙 9 人：完成最终章并完成该角色故事模式

二次元美食

打了半天游戏是不是有点饿了呢，让我们来看看美食吧。o(*￣︶￣*)o





亚丝娜爱心三明治上就写着：饱含亚丝娜爱情的三明治！看到这样的标语，童鞋们自然也想尝尝桐人君吃过的味道吧？



还有俺妹薯条，包装上“俺之芋”的日文发音和“俺之妹”是谐音，把妹妹吃掉神马的意义深远啊！



当然还有黑猫的中二病版本，和桐乃版本薯条的区别就在于所使用的蘸酱颜色上了。











除了这样，还有青之驱魔师热热狗，黑塔利亚西班牙特制通心粉，魔法少女杏子的夹心面包、阿良良木历和小忍的血族特色番茄汁！不管是听上去还是看起来，这些都很有诱惑力的食物呢！好了废话不错我们先来饱个眼福吧！

3月30日，日本动画主题世博会（ANIME CONTENTS EXPO，简称ACE）在千叶县幕张会展中心召开，这也是自2010年举办首届以来的第2届ACE（2011年因地震取消）。

过去，为了抵制青少年健全育成条例对动画、游戏、出版物的种种限制，以角川书店为首的多家企业、公司等决定退出东京国际动画节，并在幕张另起炉灶，这就是现在我们看到的ACE。今年的ACE依然汇聚了角川书店、ANIMATE、NITRO+，TYPE-MOON，NICONICO，5PB.等等对死宅充满吸引力的公司，参展作品也十分华丽。

当然除了展商和参展作品之外，ACE现场提供的饮食也十分有特色！一份食谱上包含了各种美食，从拉面到三明治再到薯条，一应俱全。再仔细看，你会发现这些美食都很有特色，包装上均印有动漫相关的图案和标语！





全家超市推出的音未来造型的包子要迎来第2弹，而这一次的miku包子是豆沙馅！从3月19日已经正式开卖啦！在推特上大家纷纷上传了樱花初音豆沙包卖相，很意外！这一次的樱花初音豆沙包比起此前的囧初音肉包来，竟然没有外形大面积崩坏的迹象！真是可喜可贺可喜可贺！





全家超市从3月开始推出以“樱之歌”为主题的系列美食和CD，届时预计将有16款商品和1款CD将要发售，而作为V家曲系中一大系列的樱曲系列名作“樱之雨」和”千本樱“等也会有相应的美食周边出炉！大家只要在family超市购买指定的限定商品，就可以参加这些“樱之歌”为主题奖品应募，有运动衫、粘土人、文件夹等等奖品！这次的樱花初音豆沙包每只售价160日元，为单日限定品，所以日本的朋友要抓紧时间了哦！诶，大陆木有卖的咩？（￣△￣；）

编：小 i　美：咖啡

李连杰现身九阴真经全球武林大会


高手过招


激烈的比赛现场

2013 年 3 月 29 日至 30 日，由蜗牛所举办的《九阴真经》武林大会世界总决赛在蜗牛上海艺术中心抱拳开赛，来自全球各地的千余名武侠网游爱好者齐聚上海，上演了现实版的“华山论剑”，为争夺“武功天下第一”的称号以及高达百万元人民币的巨额奖金而一决高下。同时，现场还邀请到了世界著名的功夫巨星，《九阴真经》产品全球代言人李连杰出席了此次活动，并为最终的冠军亲自授予高达百万元人民币的单项巨奖。

《九阴真经》武林大会已经圆满收官，“武功天下第一”的荣誉以及百万人民币的巨额奖金也已被收入囊中。虽然只是一项虚拟赛事，但它所传递出的武侠精神，却不会只停留在虚拟世界中。正如最终获得总冠军的选手在接受采访时所说，我们要更加积极的帮助身边需要帮助的人，将武侠精神传递到现实中的每一个角落。而我们也欣喜的看到，有越来越多的外国人也逐渐了解并喜欢上武侠等中国传统文化。在好莱坞文化大行其道的背景下，这一点显得尤为可贵。

功夫巨星盛装亮相 李连杰出场引爆全场

2012 年 6 月，游戏蜗牛宣布国际功夫巨星李连杰全球代言，开启《九阴真经》全球运营策略。当日李连杰盛装出席活动并接受媒体采访，与现场玩家亲切互动，同时出现在颁奖现场，作为颁奖嘉宾为冠军颁发荣誉证书和奖杯。游戏蜗牛总裁石海为最终冠军颁发了百万现金大奖。游戏蜗牛活动负责人表示，李连杰作为中国武侠文化最杰出的代表之一，在国内以及国际上均有杰出的影响力，其也一直致力于武侠文化在全球范围内的传播和推广，这也是双方合作的重要基础。游戏蜗牛同李连杰发起武动全球的口号并致力于推动武术入奥。8 月 8 日伦敦奥运会期间，百名身着统一服装的武者为全世界的观众献上了一台精彩绝伦的武术表演，这一刻世界的目光在这一事件聚焦于中国武术，也聚焦于真武侠网游《九阴真经》所承载的中华武侠文化。


海外参赛者热情满满


进入最终决赛的八强选手


总决赛采取循环淘汰制



同时召开的网游研讨会

以身作则，传递武术文化 支持武术入奥

蜗牛对武侠文化的传播也并非停留在虚拟世界中。早在去年 8 月 8 日《九阴真经》公测当天，蜗牛就在伦敦奥运会的 Wood Wharf 广场上演了一幕轰动之举：蜗牛总裁石海和百名身着统一服装的武者一道，为全世界的观众献上了一场精彩绝伦的武术表演，进而掀起了声势浩大的、名为“武动全球”的武术入奥助威活动。那一刻，世界的目光投向了中国武术，也投向了《九阴真经》所承载的中华武侠文化。

蜗牛以实际行动支持了武术入奥。而武术入奥已进入实际阶段，包括蜗牛总裁石海在内的千万中国人定会为之欢欣鼓舞。


李连杰为冠军“秦鬼”颁出百万巨奖

仙侠世界 屌丝On Line 内测发布会在桂林隆重举行

编：Samtown　美：咖啡

2013年4月9日20点，巨人网络在桂林芦笛岩景区隆重举行2013战略级大作《仙侠世界》内测新闻发布会。巨人网络董事长兼CEO史玉柱、《仙侠世界》形象代言人戚薇、巨人网络副总裁、《仙侠世界》制作人丁国强带领《仙侠世界》主创团队，以及全国100多家知名媒体共同见证发布会的举行。


《仙侠世界》内测发布会定在桂林芦笛岩景区

发布会现场星光闪耀

隆重举行的《仙侠世界》内测发布会，除了游戏内容展示引人入胜外，与会来宾也是当天发布会的焦点。发布会由著名主持人李佳明担任主持，在互联网行业多位大佬带来的祝福视频中开场，巨人网络董事长兼CEO史玉柱亲临现场，演艺巨头“海蝶音乐”当红艺人、中国内地人气女歌手、热播剧《爱情自有天意》女一号戚薇到场助阵，再加上各大媒体的盛装出席令发布会现场星光闪耀。


李佳明担任主持人

直击发布会精彩内容

现场发布会从19：30分入场开始，至21：30分结束，全程持续两小时。发布会开场区别于以往的发布会，结合时下舞台主流表达方式，展现出了令人耳目一新的内容。除了唯美大气的游戏CG视频，《仙侠世界》项目团队还会为现场观众献上舞台小品等精彩节目，游戏形象代言人戚薇更是现场深情演绎游戏主题曲——《仙侠世界之错过》。之后现场的粉丝和明星间的热情互动、丁国强带来的游戏玩法解读、全国首个屌丝基金启动等，为到场嘉宾带来全新的视觉享受与娱乐互动体验。

现场吊丝领福利礼包

所有亲临发布会现场的嘉宾，不仅亲身感受到了国家级风景名胜区桂林芦笛岩景区如同仙境一样的琳琅景观，和戚薇零距离接触，还在发布会现场领取到《仙侠世界》精心准备的屌丝大礼包。屌丝大礼包中除了各种屌丝食品与用品，还有戚薇亲笔签名的写真集。该写真集里聚集了戚薇多面形象写真，或美艳，或柔美，或帅气，令幸运获得的戚薇粉丝迷们激动不已。

《仙侠世界》是巨人网络2013年专为屌丝玩家群体打造的战略级大作。在金牌制作人“丁国强”带领下，由巨人网络王牌研发团队倾力打造。通过古典神话故事和经典传说的背景结合，带入全3D实景录制、新装备体系、抱团PK模式、双螺旋追求体系等游戏创新概念，从游戏画面、打斗动作、特效处理、配音、玩法等全方面把控游戏品质，真实还原中华民族古典仙侠的恢弘历史，让玩家真正感受至情至性的游戏本源乐趣玩法，收获前所未有的惊喜与快乐。


巨人高管及代言人戚薇共举酒瓶庆屌丝网游《仙侠世界》419内测


巨人网络CEO史玉柱亲临现场


中国内地人气女歌手、当红艺人、《爱情自有天意》主演戚薇现场



《仙侠世界》制作人丁国强先生发布屌丝网游《仙侠世界》



编：Samtown 美：咖啡

十年蓄力 腾讯游戏步入泛娱乐时代 UP+ 游戏年度发布会

4月18日，由全球领先的网络游戏综合服务商腾讯游戏举办的“Up+ 腾讯游戏 2013 年度发布会”在北京中央美术学院美术馆震撼登场，吸引了国内外一百多家知名媒体与会。作为业界洞察中国网游产业新趋势的重要“风向标”，本次发布会一如既往地集中公布了全新的品牌战略规划、多款首发新品以及系列重磅产品信息。同时，这场在腾讯游戏十周年之际精心筹备的大型产业活动，也首次对外宣布：腾讯游戏正逐步从单纯的网游业务平台，转变为涵盖游戏、动漫、文学、影视等多种关联业务的互动娱乐实体，开启了全新的泛娱乐时代。

推新品深拓细分市场 大作集中开测

与历届年度发布会相似，游戏新品的发布依然是本场发布会最受关注的亮点。在今天的发布会上，腾讯游戏发布了《怪物猎人 OL》等多款新品，持续在动作品类等细分市场展开更深入的布局。当天上午，腾讯游戏在动作品类发布环节，正式宣布与日本著名游戏制作商 CAPCOM 达成战略合作，推出利用全新 CryEngine3 引擎打造的动作网游巨制《怪物猎人 OL》（英文名“Monster Hunter Online”），在国内由腾讯游戏独家运营。这是腾讯游戏继去年提出动作品类概念并发布《天刹》、《疾风之刃》等个性化产品后，在该品类中推出的又一力作。腾讯公司副总裁马晓轶先生表示，这不仅标志着腾讯游戏在十周年庆典之际，深化动作网游领域取得重大突破，也寓意中国千万猎人玩家将在网络游戏中共同狩猎奇幻世界。



LOL 全球挑战赛将在中国举办


发布会签到大厅人头攒动

在动作品类环节，腾讯游戏携韩国动作网游新作《Mystic Fighter》（简称 MF）也震撼亮相，公布中文名为“魂之猎手”，并宣布将于6月开启国服首测；腾讯首款纯正格斗网游《炫斗之王》也宣布，将与日本知名游戏公司 SNK 旗下经典单机格斗游戏《拳皇》进行深度合作并植入该系列经典角色，让玩家体验到“经典与创新”的完美融合；3D 动漫风超动作网游《疾风之刃》也宣布将于7月开启国服首次封测，《天刹》全球首测时间亦将揭晓。


各路大师汇聚一堂



正统《火影忍者》是一款页游哦

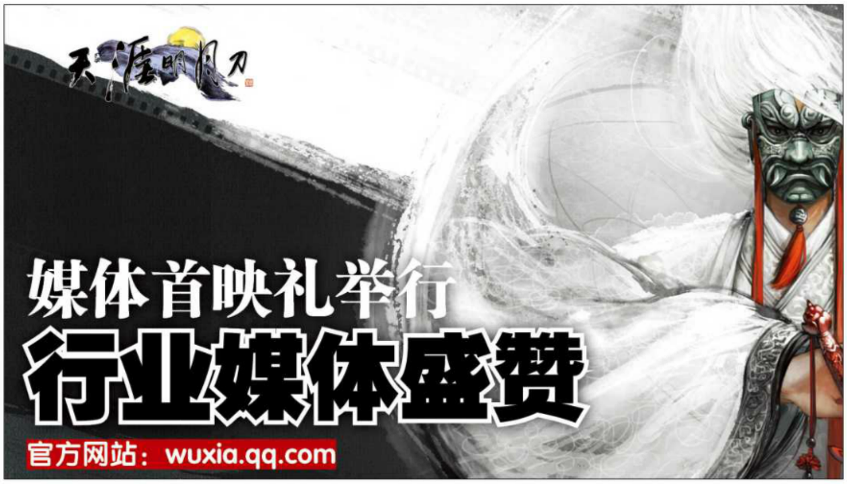

腾讯泛娱乐大师顾问团升级

当天下午，腾讯游戏还推出了一款由腾讯游戏卧龙工作室自主研发的 RTS 类新品，腾讯游戏将试图用自研的力量来开拓 RTS 细分市场。同时之前已发布的自研产品，也在发布会现场引发关注，由琳琅天上工作室自主研发的国战网游《御龙在天》就发布了“超视觉国战计划”，2012 年第三季度，该产品最高同时在线账户数突破 50 万。量子工作室自研的《斗战神》也在玩家的高度期待中，发布了一个制作精良的千万 CG，并公布了不删档测试时间。腾讯第一回合制网游《QQ 仙灵》则提出了“定义回合新规则”的全新游戏理念，引领回合制 RPG 进入全新的“UP”时代。

从发布会公布的信息来看，今年《剑灵》、《斗战神》、《上古世纪》等众多大作都将集中开测。射击品类、页游品类及休闲类游戏，则更多是基于游戏产品个性对细分市场进行再度细分，并通过多元的跨界泛娱乐合作，重点关注品牌和文化等用户情感层面的需求。


现场介绍游戏美术制作


正式宣布代理《怪物猎人 OL》



媒体首映礼举行
行业媒体盛赞

官方网站：wuxia.qq.com



英伟达（Nvidia）提供最好的引擎支持

《天涯明月刀》媒体首映礼于 4 月 19 日在怀柔中影基地旁的益田影人酒店召开，包括电攻杂志在内的二十余家国内知名游戏媒体纷纷到访现场与游戏主创人员零距离对话并共同目睹了这款电影网游的真实游戏表现。为了带领在场媒体人士进一步了解这款游戏，游戏主创还对游戏进行了多方面的讲解，Nvidia 中国区技术总监林楠也对产品呈现的技术品质表示赞叹。

多家游戏媒体对话游戏主创

媒体首映礼现场，到访媒体还与《天涯明月刀》主创进行了深度对话。主创团队揭示了《天涯明月刀》与“大师顾问团”的合作细节，也从游戏的场景、角色、玩法、剧情、战斗等多方面与媒体进行了详细的讨论。席间，游戏主创还揭秘了为何选择《天涯明月刀》题材的深入原因，意图借助古龙风格的，时间线与空间线都高度浓缩的故事背景为舞台，为网游时代的玩家讲出一个又一个精彩的好故事。

本次品鉴与游戏在 4 月 22 日首测中推出的内容类似，共有六张地图“九华、秦川、燕云、杭州、江南、东越”四大门派“太白、神威、丐帮、唐门”，东平郡王府等两个话本，以及杀意系统、无念模式等创新玩法。精彩的游戏内容吸引了众多与会者在现场忘情体验，高呼精彩。



主策划在介绍游戏特色



游戏开发团队合影



四大好莱坞级导演为游戏出谋划策

媒体行业领袖盛赞游戏卓越品质

长达 90 分钟的游戏试玩过程中，在场媒体人士对《天涯明月刀》“武侠世界就是要广袤天地”的场景表现出相当程度的认可，并且赞扬其人物造型很有真实感，摆脱了传统网游中“纸片人”的通病。战斗方面，无念系统的确是前所未见的创新模式，其营造出的武侠味道浓郁而激人热血。东平郡王府的暗杀玩法则让人惊心动魄，是未来一个很可能被玩家追捧的热点。


阿汤叔也在里面，找得到我吗

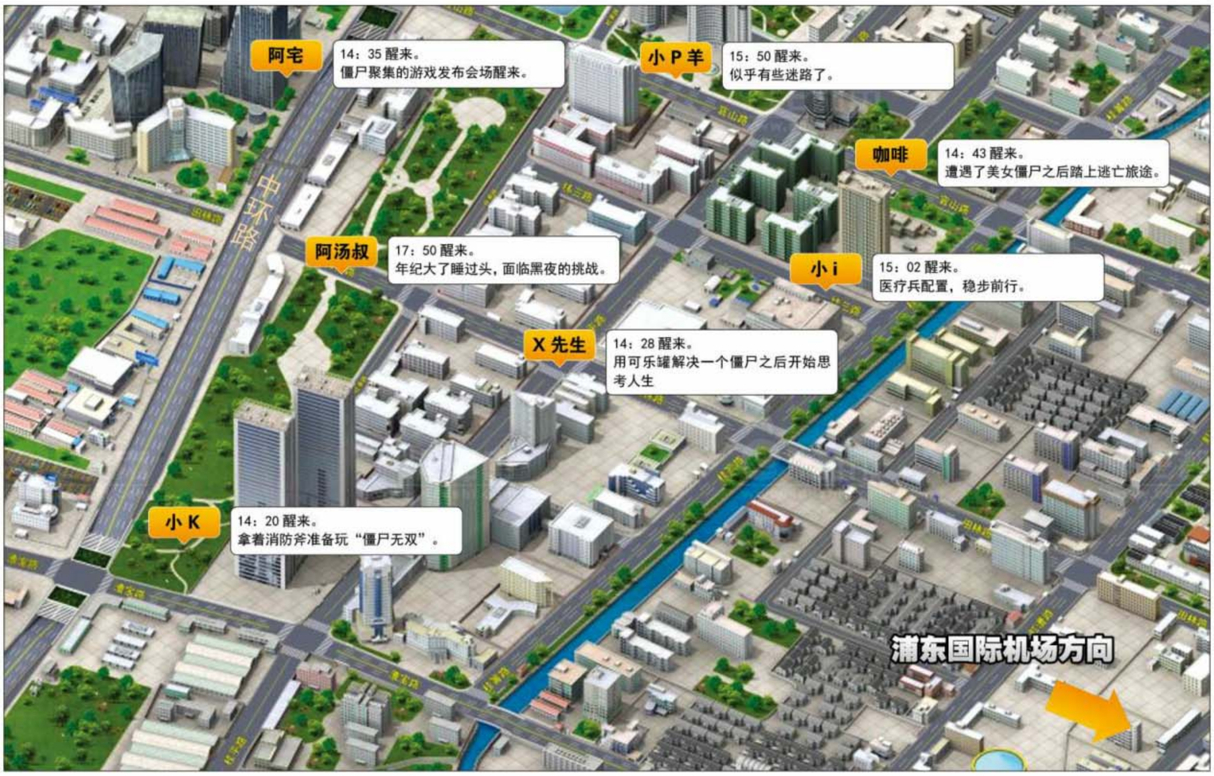

媒体玩家争相体验游戏

玩家交流 特别版 编辑部跑团之末日大逃亡2

上回概要 REVIEW （本文纯属虚构）

平行世界的某日下午，正在 LOL 中酣战的小编们被一道诡异的闪光震晕，一段时间后，他们陆续醒来……

90% 的人类突然消失，剩下 8% 变成了吃人的僵尸，只有 2% 保持正常。国际救援部队从空中散发传单，告知幸存者前往浦东国际机场避难。小编们各自踏上了逃亡之旅……



X 先生

如果说刚刚经历突变后的 X 先生还有一点紧张，还有一丝不知所措。那么等他一旦确立了自己的目标，X 就冷静了下来，接下来就要制定实施计划。1 寻找侦查工具：离开编辑部一公里外有一家著名的体育用品商店，虽然不在去机场的同一个方向，但依然值得的绕路。去运动商店的好处是获得较丰富的器材，像是自行车，棒球棍，望远镜，睡袋，登山绳索等等。运动商店的风险是它隔壁就是一个大型卖场超市。这种囤积有大量食品物资的地方一般是暴徒聚集的地点。但无论如何，依然是值得尝试的地方。获得睡袋后可以考虑在隐蔽处露宿过夜。

那就出发！潜行进入路边的绿化带，避免暴露在空旷的路面，放低身子……

大概就是俯身的那一刻，X 先生突然热泪盈眶。“我都在干什么啊！”他想，“我的父母呢？我喜欢的姑娘呢！他们现在怎么样了？”平时把爱挂在嘴上的 X 先生，完全就把这些事情忘记了。好像在僵尸围城的危急时刻，人只能想到自己的生存，完全顾不上凡人的感情。末日面前，只有求生的兽性，没有仁爱的人性了吗？也许他们已经消失了，也许她变成了僵尸，再也辨认不出自己的恋人，但曾经是谁说过“同生共死，至死不渝，就算忘记了自己也要记得你”？

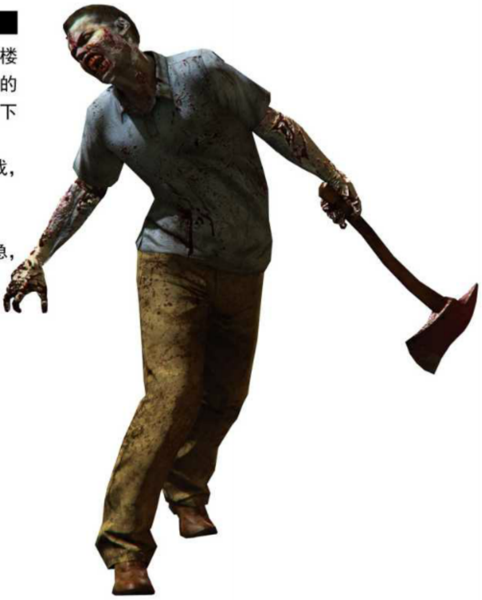


如果有天我变成僵尸，还会记得我们的过去吗？

振作啊，现在想这些有什么用呢，如果他们已经不在了，再回去找他们也是没有用的。如果他们还活着，那么一定也会往逃生地点集中。往好的方面想想，如果大家都能安全撤离呢？（不可能的，那么胆小柔弱的姑娘。）如果我们能在安全点再遇见呢？（在贴满墙壁的寻人启事中寻找吗？）我是不是应该先回去找到我的家人？也许在撤离的路上他们需要我的帮助和保护……

纠结的 X 先生抬起头，看到一个熟悉的身影慢慢走过来……但是他好像有哪里不对劲。

小K



正拖着斧头在路上走着，旁边办公楼居然有人跳楼。一个西装革履的大胖子，从二十几层高的楼上一跃而下。难道是被僵尸逼到走投无路了？等他落地，它就变成零零散散的物质，而唯一吸引我的是他手里甩出来的那部诺基亚 Vertu 手机。不愧是诺基亚旗下的高端品牌，那～～么～～高地方跌下来一点事情都没有，果断拾取，拿在手里又大又沉，装备起来简直是强力盾牌。

左手诺基亚，右手消防斧，我已经无敌了。路边三两僵尸，那都不是个事儿，给我涨经验来了。来战，哥哥砍你们像割草一样。

僵尸攻击力都弱爆了，指甲挠一点衣服而已，我斧子抡圆了就变成一片红色。

呃……最多有两次，大概被它们用牙齿磕破一点皮，完全不碍事。斧子旋转的速度还要再快，再急，再快再急。

世上还有什么斧子劈不烂的东西？同时从四面八方向对手击出！

呃呃呃呃……啊啊啊啊啊……杀杀杀杀！

盾牌扔掉，疯狂挥舞斧子。每次斧子击下，却又只击中了空气。

僵尸……没有死角……

忽然发现自己的意识正在消失，视线开始模糊，脚步移动不能停。

突围…………

血从七窍中开始流下来，那是太久的战斗而震坏了五脏，也许是转圈的太厉害，突然晕了起来。

吃的……吃……吃，咬！

停下来，慢慢走，我的腿，移动，重心，移动，重心……

这里有活人！他叫什么？ ABC 先生？我认识这个人吗？他害怕我！

呃……啊，脑子！

阿汤叔


交通不是问题，问题是没有交通。

黑夜对于人类来说意味着恐怖和死寂，而对于僵尸来说则意味着集结和猎杀。编辑部大楼外明亮的路灯至少能让僵尸们远离，但四周黑暗的地方依旧充满着哀嚎，我必须加倍小心……我的目标是中环线高架，这是我所知道的离浦东国际机场最近最方便的路，不过这条路至少也有 20 公里，用走路的话，估计还没走出 1 公里就被僵尸给活剥了，而开车更不可能，道路早已被遗弃的车辆堵满。唯一适用的交通工具就是摩托车（轻骑），在路边横七竖八倒着的一堆摩托车中，我找到一辆还能开的，刚想启动油门，背后就响起一阵骚乱，十几个面目狰狞的僵尸已经将我包围了，其中我发现一张熟悉的面孔——大笨熊，我们杂志的老大……不过他现在已经变成“僵尸熊”了……幸亏这些僵尸移动速度不快，在它们够到我之前，我猛踩油门冲出了包围…… 我驾驶着摩托在死一般寂静的中环路上穿梭，脑海里不时地闪现出大笨熊变成僵尸的恐怖表情，生怕自己也会变成那样，其他同事和朋友们究竟怎样了呢？突然，一阵叫喊声扰乱了我的思绪，我朝着声音传来的方向 看去，两个人正在路边做着生死搏斗，我靠近一看！这不是 X 先生和小 K 吗？他们怎么……显然，小 K 已经变成了僵尸，而 X 和我一样还是人类，但他也受了伤，眼看 X 要被小 K 的血盆大口撕扯得四分五裂，我驾驶摩托车不假思索地朝着小 K 撞去，一声巨响后人仰马翻……不知过了多久，当我从昏迷中醒来时，看见 X 坐在我身边，有一点我确信：我救了他！



小P羊

当一个人漫无目的瞎走的时候，通常都会走一个大大的圆，这个原理 P 羊很早就从一本谈到鬼打墙的灵异小说里读到过了，那是因为咱俩脚其实是有长短的，虽然目测没啥差距，但瞎走的时候就不由自主地偏向，不信？你可以抓只鸟把它眼睛蒙上叫它飞，保证能看到天上划过一个大大的圆圈（哎呀，一不小心又开始科普了），所以总而言之，言而总之，我大概正在以公司为圆心，绕起大圈来了吧？如果我绕的圆够大，说不定还能环球 360 ？问题是，再闹下去，天就要黑了呀，就要不妙了呀！难道我还要像某个独立恐怖游戏一样，靠手机的光线打怪升级、逃生、四处搜刮，虽然我有便携式充电器，相当于带了两个手机的电量，但是这能撑一晚上？而且这也忒不符合我这种只擅长策略经营、解密游戏的人了。再看看乐扣乐扣杯子里的水已经喝掉一大半，而到现在为止还没碰到一个活人，尼玛，别告诉我其实我是在盗梦空间里，还得找个“方式”去穿越？就在我垂头丧气的时候，我突然听到了有人招呼的声音，咦？那个声音居然，居然好像是小 i ？我赶紧朝声音的方向跑去，欢乐的连鼻涕泡都要吹出来了。

小i

这一定是我这辈子最欢乐的一天。一觉醒来就遇上了世界末日，而在独自穿行了八条街后，竟然还被同事嘲笑！

“我还以为哪里来的阿拉伯人呢！”也难怪P羊会笑得上气不接下气，我这身出门装乍一看还真是比僵尸更招人妒。

“小心！”眼见P羊随手将手里的乐扣杯朝我头上扔来，我下意识地抱头蹲下，身后传来僵尸笨重地倒地声。我转身看到那只蠢到竟然想偷袭本大美女的僵尸，惊讶地发现那家伙死前该是个面容姣好、前凸后翘的大波女，顿时气不打一处来，抬起脚，用高跟鞋的鞋跟死命地往“她”脸上踩去。若不是我们急着赶路，我绝不会只是赏“她”748（去死吧）下大脚外加临走前捅她几下身体那么简单。

“你刚才不是还穿着跑鞋吗？”P羊诧异的目光压根无法离开地上恐怖的脸庞。

…………


僵尸与美人

别问我高跟鞋哪儿来的，姐开挂了。

总之这件事让我明白了个重要的道理：原来僵尸的能力是和生前的容貌值成反比的！

这让我更担心自己会不会再度遭偷袭。以我这程度，成僵尸后该不会是太阳晒晒就挂了的级别吧？这样想着，我用帽子把脸捂得更严实了，横握防狼棍继续前进。私心想着，要是哪只蠢僵尸自己撞上我的棍子后直接被穿插成两截，这个副本也就好刷多了。

啊！对了！要是我把自己也画成僵尸的样子，是不是被活捉也不怕了？……

那啥，我的化妆盒呢……

阿宅



跑！拼命地跑！

靠！为什么整幢楼都是丧尸？我是在做噩梦么？但是各自刺鼻的血腥味告诉我，这就是现实。原来真有这种东西……

经过转角后我发现，这些丧尸行动迟缓，数量不多的情况下可以轻松躲过。不知道是不是跟一些作品中的设定一样，这些丧尸视力很差，不发出声响不会招来大群。他们的弱点应该是头部，刚才路过的楼梯上有几具无头的不会动弹的丧尸，这尼玛是《生化危机》啊！不管怎么样，有对抗方法还是值得庆幸的。现在得先找个地方求救！

3楼这个大小间的办公室不错，花了不少力气才把门用桌子堵起来，该死的连体办公桌，堵门的时候没工具拆还真不方便！

终于可以坐下来休息一下了，这个里间貌似是老板待的，还有个蛮高级的按摩椅，尼玛真会享受，咱们老熊可好多了。

坐下来才感到肚子有点饿，对了，包里还有块巧克力。

咔！

什么声音？

貌似是从壁橱里发出的，丧尸应该不会藏到壁橱里吧。我感到头皮发麻，但在好奇心驱使下，还是悄悄移动到了壁橱旁边。

缓缓打开壁橱的门……

发现一个穿着游戏角色衣装的妹子蜷在壁橱里，脸上挂着泪痕，并用惊恐的眼神瞪着我。

“你是今天发布会的COSER吧？”妹纸依旧惊恐地看着我，“我是来参加发布会的媒体，不是丧尸，我不吃人的。你……还好吧？”

还是瞪着我。

仔细打量了下这么妹子，还蛮漂亮的，身材也不错，最关键的是有沟啊！！！阿宅目测她有D罩杯如果没有垫胸的话，靠，都什么时候了还考虑这些！

她似乎受到了很大的惊吓，还是先离开点距离比较好，万一她喊起了引来了丧尸可以不好。

于是我坐在壁橱对面的按摩椅上开始啃我的巧克力，便利店促销买的巧克力居然蛮好吃的。可恶，手机还是没信号！

咕……

嗯？不是自己发出的，看了看对面的妹子，她的视线貌似早就已经移到巧克力上……女人都是吃货么？

虽然巧克力的大小都不够一个人吃饱，我还是掰了一半，谁叫妹子这么漂亮呢！

“你要吃么？”

她点点头。

递过去的时候她居然一把抢过去没几口就塞进了嘴里，这是有多饿啊，难道在减肥？

吃过东西后她好像不再战战兢兢了，你是猫咪么……

“外……外面那些，真的是僵尸么？”妹子终于开口说话了，声音还蛮好听的，嘿嘿嘿。

“应该是吧。”

“好吓人。为什么会这样？我想回家……”

“不知道，不过可以试试求救。”

拿起电话，果然不出所料连拨号音都没有；检查了所以电脑，都没有网络。看来只能找别的途径了。

咔咔咔！！！

咖啡

我往田林路望去，除了几辆撞烂的汽车，似乎没什么可疑的身影，要不就边走边看吧！

哥小心翼翼地前进着，脑中飞快的分析着这场突入袭来的末日：车辆相撞，交通瘫痪，受伤的司机？难道这些人都消失了？（分析的很对）哥醒来办公室里也没有人，就算都逃走了，那座位还是整齐的排列着，这不科学啊，我更加肯定了人们消失这种推论。（的确如此）尼玛，话说这括号里的话是谁在说啊？！

从户外的情况来看，凭空消失的人大约是 80% 以上，因为走了两条街都不见一个正常的身影，只有远处几个行动缓慢的丧尸在徘徊，它们的视力并不太好，我这么大摇大摆的路过居然没发现我——虽然哥路过它们视野范围时是猫着腰。果然第一关难度不是很高啊！



其实现实世界的特警真的有装备弩！

想想往日 S 市到处都是人，身为一个天天挤公交地铁上下班的吊丝，这么看来末日的感觉还挺好的……

想着想着，眼前的东西让哥喜出望外，差点奔走相告——苍天啊，大地啊，我的爱啊（唉？这词儿怎么那么耳熟？）！一辆抛锚的特警车！我勒个去，这比中了 5000 万还让人兴奋啊，自动把车脑补成闪闪发光的样子！

但哥一直都是一个处事不惊有条不紊淡定入神的中年童男，面对如此天降神器，我还是保持了冷静的心态，决定先在一个安全距离仔细观察一下是不是有异样。遂定睛详查一番，嗯——哥忘记戴眼镜了，隔太远看不清里面到底有没有丧尸……也罢，壮着胆子冲上去看吧，游戏打多了面对宝物无法抵抗诱惑，实在不行可以逃走嘛，哥总比丧尸跑得快！

车是安全的，没有警察叔叔，没有丧尸警察叔叔，也没有被抓的小姐……最爽的是车门没锁！我小心翼翼，不弄出任何声响地拉开了车门，一头钻进去看看里面有啥重火力武器，这毕竟是特警车啊，至少有把冲锋枪之类的武器吧？！

咦？后座上只有一个黑色塑料袋，这也太弱了吧，武器用垃圾袋装的？哥一脸愕然地打开塑料袋：一把十字弩 + 两个箭袋，数了数大约有 20 来只弩箭……

这年头的特警不配冲锋枪改配弩了？也许这是刚收缴来的武器吧，毕竟在正常日子里拥有这类杀伤性武器是犯法的。好吧，似乎弩比冲锋枪好多了，枪声太响容易引来一大群丧尸什么的，而且……哥没玩过真枪啊，万一走火什么的就不太好了。

我从驾驶位置打开了车的后备箱，不放过“宝箱”的任何一个角落。哟呵，总算有好东西了——一把手枪、一件战术背心外带一个特警头盔，就是没有长管子的枪！算了，可能第一关提供的装备有限，将就着用用吧。

电攻侦探社

案件 A

编辑部的仓库里囤积有大量珍贵的游戏美术品收藏品，随便挑一件出来就是典藏版限量版的败家货。为了保护这些文物艺术品级别的收藏，仓库的安装有专业的防盗系统，还雇佣了专业的保安人员守护在仓库附近，以防游戏藏品被盗。

尽管如此，编辑部最近还是收到了这样一封信：

贵社珍藏的《魔兽》游戏限量海报，被我用假的替换了。如若不信请亲自去看看。
——地精修补匠

大熊急忙赶到仓库一看，那件魔兽的限量版海报真被粗制滥造的假品替换了。去问保安人员，他们说既没有发现可疑人物，也没有见有人拿画外出。大熊一气之下，让保安人将假品从墙上取下去销毁了。

那么，地精修补匠是如何将真海报带出去的呢?



案件 B

那年夏天，德玛西亚的之力盖伦和德邦总管赵信最近闹起了小别扭。盖伦很生气，再也不愿和赵信一起去蹲草丛。为了想办法让盖伦再进草丛，赵信决定在他的食物里投入泻药。

当天食堂里，赵信吩咐厨师办一桌宴席，准备下药盖伦。当时的菜单是：1、鸡蛋番茄汤；2、椒盐羊腰子；3、冷冻香草布丁；4、橄榄油芥兰；5、香菇蘑菇面饼；6、清口酒酿。

因为天热，盖伦一口气吃了两份冰布丁，把最后一道清口酒酿吃完后，立刻就投入了战场。在战场上他渐渐觉得腹中不爽，找了一个草丛蹲了起来。赵信的计划得逞了。

数天后，赵信把剩余的泻药归还给炼金术士。炼金术士表示，这种泻药是来自异域的“黑心莲之苦”，一般调味料无法除去苦味。很好奇赵信是怎么让盖伦吃下去的。赵信回答说：早有计谋，当天的菜谱都是设计好的。

请问：赵信将泻药放在那道菜里了呢？

案件 C

某日凌晨，警局接到报案，A 君说自己家被入室盗窃。警方人员到现场调查取证，调查人员问 A 君当时的情况。

A 君：“我当时正一个人卧室打电脑，突然看到显示器上映出客厅门口有人影，于是我就起身打开连接客厅的走廊的灯，发现大门不知道什么时候开了，放在门口桌子上的霜之哀伤模型剑不见了。然后我突然眼前一黑，就晕了过去，等醒过来，家里就被偷走了大量现金，还有电器和电脑。”

警员：“……你家有过盗窃保险吗……”

A 君：“有是有的，因为听说小区治安不好，所以有一百万的意外盗窃保险。”

警员：“那么，事情很明确了，你不用再说什么了，你的手法太拙劣了，如果不想因为骗保被起诉的话，就不要再继续演了。”

各位侦探，你知道 A 君的纰漏出在哪里么?

我与雅安心连心 电攻祈福墙

北京时间 2013 年 4 月 20 日 8 时 02 分，四川省雅安市芦山县发生 7.0 级地震，震源深度 13 公里。截至目前，地震已经造成 193 人遇难，25 人失踪，12211 人受伤。虽说我们电攻的小编不能在第一时间到达现场救灾，但我们每一个都心系着灾区的安危，我们希望伤亡人数就此停住，希望每个受灾同胞平安无事，让我们手挽手一同传递信息，祈祷守望，芦山不哭，雅安加油！

发送祈福至电攻杂志微信平台，即可被刊登至杂志中的“电攻祈福墙”。

心手相连，守望相助，雅安加油！——大笨熊

事实证明，任何灾难都无法击垮伟大的中国人民，让我们携手帮助雅安重建家园！——阿汤叔

他在游戏里复活了我多少次，我却不能在现实中复活他。——朱朱

请暂停一下你的游戏，共同为雅安祈福。愿逝者安息，生者坚强！——咖啡

希望在震区的人们一切安好，我们的读者能平平安安！——小梅子

愿大地的怒气早日平息，愿圣光的庇护长久眷顾。——X先生

祝愿雅安的朋友阖家欢乐幸福安康，认真珍惜你所拥有的一切，尽情享受幸福吧！再也不要抱怨命运的不公，活着就是最大的幸福！——心晴

四川加油，雅安加油，我们的心在一起！——小P羊

灾难降临的时候，不苛责善意，不传播谣言，不给人添乱，就是行善。——好阿宅

四月飞雪，苍天也为雅安黯然。祈福四川，加油芦山！愿灾区同胞们平安！——冥王

愿逝者安息，愿生者前行，祝福雅安！加油雅安！

——大肥羊

希望在震区的人们一切安好，我们的读者能平平安安！

——小艾

雅安地震突如其来，牵动着每个人的心，身不在雅安，内心却多了一份挂念。大爱无疆，让我们一起传递爱能量，为雅安祈福！

——黑色兔子

天地无情人有情，雅安加油！

——肥龙

只要有爱就会有力量，用笑脸坚强地面对艰难险阻。我们手拉手让爱照亮这世界。雅安，我们一同为你祈祷和祝福。

——橘子

天佑雅安 中国加油 雅安加油

——娃娃

每一个中国人送上一句祈福，让爱的声音化解雅安人民心中的悲伤和痛苦

——莺莺

为雅安祈福，四川加油，中国坚强

——天猫

愿老天垂惜、怜爱这一方水土和勤劳勇敢的人民

——莎莎

雅安加油，芦山加油！在为雅安灾区祈福的同时，请大家谨记，游戏可以S&L，人生没有reset。与其事后哀叹，不如现在多去陪陪那些爱你和你爱的人！

——装甲兔

雅安不哭，把泪擦干，重建美好的家园！

——小6

雅安 加油，我们的心一直都是牵扯在一起！生命诚可贵，可是又有那么多的生命就这样离我们远去。我很难过。真心的祝愿离去的人请走好。我们为你们祈祷！

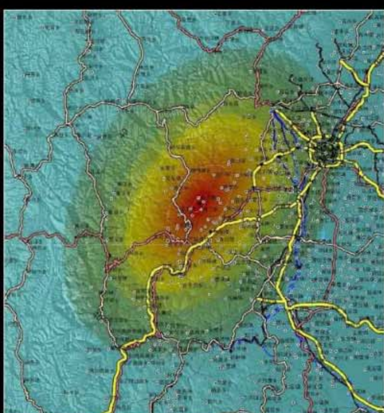
——99号球员

芦山不要在地震中哭泣，雅安不要在地震中悲伤，哈尔滨人在此为你们祈福，不再饱受折磨。愿幸福安康！

读者 -salamander

芦山不哭！雅安加油！
地震感人瞬间





4月20日8时2分，四川省雅安市芦山县，7.0级地震。不断跃升的遇难人数刺痛人心，灾难之中更显人性的光辉，地震挡不住温情。无论是当地人自救互救，还是全国其他地方的人伸出援助之手，都让我们看到了世间总有温暖和希望，当然还有爱。

“中国好室友”
地震中救出6台电脑1只龟



雅安地震发生之后，一位男生救出6台电脑3个单反1只龟，引起网友关注，并大赞其为“中国好室友”。好室友名叫黄昱舟安徽安庆人，地震时大家跑出宿舍楼后，他又独自跑回6楼寝室，因为电脑里有为了参加大学生电影节筹拍的素材。

镇定与自信



震后，芦山中学高三年级的学生，自发来到已成危楼的教室旁，为不影响高考，他们正在捡拾散落在地的课本。这份镇定与自信彰显了他们面对灾难的勇气。

良心的捐款



“磨刀老人”吴锦泉得知芦山地震后，将两年来磨刀积攒的1966.2元全部捐给灾区。其中一元硬币1714枚，五角硬币503枚，一角硬币7枚。2008年以来，老人累计捐款23392.2元。向心存善意的老人致敬！

都是一样的孩子



震后，雅安灾区矿泉水和方便面相对充足，急需奶粉和尿布。图中哺乳的红衣女子是成都赶赴灾区的志愿者。婴儿的母亲在地震中过世，宝宝两天没有喝奶了，红衣女子得知后便把孩子抱来喂奶。

大爱与真爱



新郎卓佳和新娘陈静本该是在那段时期结婚的。但是作为军人的卓佳归队待命，他的父母代替儿子完成了结婚仪式。陈静红着眼眶还保持着微笑，“他好好在前线救灾，我会在后面把家里照顾好。”

守望者



直击抗震救灾第一线：这位战士的工作是在同伴抢修道路时，观察山上岩石动向。一旦有塌方碎石滚落，他就会吹响哨子，丝毫不得马虎，所以他站在这里一动不动。向他致敬！

叔叔，喝水



公安消防支队救援队员步行抵达灾区。记者在宝兴县拍摄到了让人动容的一幕：一个男孩把节省下来的水，送给救他们的救援队员。这种温情让人感动得流泪了。谢谢你，孩子！

过硬的建筑质量



在这场地震中，芦山县人民医院的大楼没有遭到严重破坏。它是在08年汶川地震后，由澳门特别行政区援建的现代化医院。这种过硬的建筑质量给灾区人民的生活提供了安定的支持，也为再建设家园提供了希望。

电脑乐园 游戏攻略 Personal Compute Game Guide

电攻俱乐部

上海市闵行区桂平路 470 号 14 幢厂房 1F 编辑部 邮编 200233

✶ 会员资料 ✶

姓名: ______ 年龄: ______ 电话: ______

地址: ______

最近在玩的游戏: ______

E-MAIL: ______ 性别: □男 □女

QQ: ______ 邮编: ______ 星座: ______

是否愿意成为电攻俱乐部会员: □是 □否

是否愿意公开你的个人信息: □是 □否

是否愿意成为电攻微博的粉丝: □是 □否

2013 年杂志改版大调查

两本刊物你更喜欢哪一本?

□游戏情报刊 □游戏攻略刊

你对改版后杂志最大的感觉是什么?

改版后你最喜欢的栏目是:

改版后你最不喜欢的栏目是:

你是否用手机下载杂志里的游戏? □是 □否

你觉得下期杂志送什么游戏海报最好

你这本杂志的传阅人数: □自己看 □ 2-5 人 □ 更多

电攻联络处

电攻官方微博:
t.qq.com/skylaker（腾讯）
weibo.com/pcgg2012（新浪

电攻官方微信公众平台
微信二维码扫描关注
名称搜索关注: pcgg2013

电攻淘宝网站: shop33860899.taobao.com

爱拼才会赢 三期连载 夺奖三部曲

来信地址 上海市闵行区桂平路 470 号 14 幢 1F 电攻编辑部 邮编 200233

只要拼出完整图片，就有很大机会中奖哦!



备受编辑部 MM 们喜爱的《逆转三国》又来新活动啦！这是为期三个月的爱“拼”才会赢活动，只要剪下每期图片，拼成完整的图案，就有很大机会获得官方为大家准备了史诗级的十大神将包礼品哦！**还不赶快来参加！**

【请沿虚线剪下】



【请沿虚线剪下】



电攻游戏大排行

本期杂志中给你印象最深刻的五款单机游戏

本期杂志中给你印象最深刻的五款网络游戏

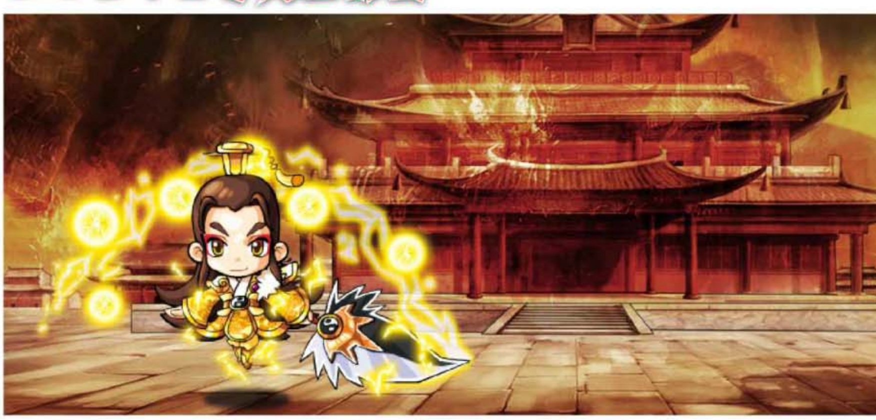
本期杂志中给你印象最深刻的五款移动平台（手机）游戏

涂鸦区

爱拼才会赢 三期连载 夺奖三部曲

来信地址 上海市闵行区桂平路 470 号 14 幢 1F 电攻编辑部 邮编 200233

只要拼出完整图片，就有很大机会中奖哦！



逆转三国是以三国鼎立时期为背景制作的益智休闲游戏。其独有的核心休闲玩法，简单刺激的战斗系统，强大实用的武将组队，武将养成系统，便捷的好友互动系统。精美的画面，气势磅礴的背景，华丽眩目的技能攻击效果，真实的描绘出了那段群雄割据的年代。

逆轉三国 AGAINST WAR

【请沿虚线剪下】

备受编辑部 MM 们喜爱的《逆转三国》又来新活动啦！这是为期三个月的爱“拼”才会赢活动，只要剪下每期图片，拼成完整的图案，就有很大机会获得官方为大家准备了史诗级的十大神将包礼品哦！**还不赶快来参加！**





【请沿虚线剪下】

关注电攻官方微信公众平台

我也能上杂志！

微信二维码扫描关注

号码搜索关注：PCGG2013

活动细则

现在只要用手机微信关注“电攻官方微信公众平台”，发送任何游戏点评、情感交流、图片照片的微信到杂志公众平台，就可以被刊登到下个月的杂志“微专栏”中哦！自己上杂志的感觉那是不一样的哦！

玩家交流　读遍互动　礼品申领

每天都能关注电攻动向！！

电脑乐园 Personal Computer Game Guide 游戏攻略

www.doorland.com

MGC 世界移动游戏大会
World Mobile Game Conference
与ChinaJoy同期举办

主题：论道·参悟 移动游戏的崛起

会议/展览时间：2013年7月25–26日
会议地点：上海浦东嘉里大酒店上海厅3厅
展览地点：上海浦东嘉里大酒店上海厅1+2厅

主办：北京汉威信恒展览有限公司

官方网址：www.wmgc.cn